19 EXCALIBUR+

PŘEDPLATÍŠ-LI SI MNE, SLÁVA TOBĚ. NE-LI VŠAK A ČTEŠ-LI MNE, DO ZÁHUBY SE UVRHNEŠ.

PŘÍLOHA EXCALIBURU 19 PRO PŘEDPLATITELE. VYDÁVÁ PCP, P.O.BOX 414, 111 21 PRAHA 1.

LAND'S OF LORE .....+1
MARTIAN MEMORANDUM...+3
ABANDONED PLACES II.....+4
BETRAYAL AT CRONDOR .+10
THE IMMORTAL .....+12
SPELLBOUND.....+14
INSPECTOR GADGET .....+14
THE COLONELS BEQUEST +15
STRONGHOLD.....+16

NEPRODEJNÉ!

HRA MĚSÍCE

LANDS OF LORE
(BÁJNÉ ZEMĚ)

Než vůbec začnu něco blekotat o tomto novém dungeonu, musím vás varovat před možnými problémy se zdravím. Shnilé člověky před obrazovkami nejsou pro rodiče pohledem zvláště labužným a Westwood productions již svou Kyrandií a Dunou II ukázal, že to s parbou myslí vážně. Milí milovníci dungeonů, přišel čas zatratit beholdery a Black crypty. To, co nám SSI předvedlo coby Beholdera III, je ve srovnání s Lands of Lore takový malý černý humor. Jedna jediná pasáž tohoto Westwoodského projektu je třikrát tak větší podívanou, než celý Beholder III i s chlupama. V Beholderovi jste museli čekat dlouhé minuty, než se vám na obrazovce objevila sebemenší hloupost, Lands of Lore pojem nahrávání prostě nezná. Totální animované sekvence s reálnými zvuky, kterými je hra přímo prošpikována, přichází na vaši obrazovku bez jakéhokoliv prodlení. Lands of Lore není dungeon, ale Super Advanced Extra Enhanced Dungeon De-luxe Pro! Euforie, uááá.

Grafika: takhle ——) amigáčům polezou oči z důlků. Důkaz toho, že nové grafické módy s vysokým rozlišením v podstatě nejsou tak nutné, protože VGA se svojí škálou barev dokáže udělat divy, pokud jsou grafici schopní. Lands of Lore je graficky jednoznačně nejlepší dungeon z té spousty, ve kterých jsem se ploužil. Celá hra je proložena dlouhými animovanými úseky, které doslova vyráží dech. Pohyb v bludišti je dokonalý, tj. prostředí není trhavé, ale otáčení i chození probíhá zcela plynule. Příšerky se nepohybují po čtvercích, ale chodí volně, jako v Legacy. Na rozdíl od Legacy však hra nepotřebuje PC 486, protože je dobře naprogramovaná. Budete překvapení množstvím 3D objektů v bludištích, které z různých úhlů vypadají jinak a plynule se zmenšují i zvětšují.

Hudba: takhle se PC se Sound Blasterem přibližuje cédéčku. Kdyby všichni dělali hudbu tímto stylem, nebude třeba lepších audio karet ke hrám. Hudba je zpracována překvapivě inovativním způsobem. Kromě běžných ponurých dungeonovských rytmů uslyšíte i moderně laděné bojové melodie plné bicích nástrojů. Hudby jsou podmanivé a rychle se zapamatují, v podzemních kobkách šimrají hrůzu.

Efekty: takhle se mají dělat skutečně reálné efekty. Jediné, co k nim mohu dodat je, že jsou v podstatě reálné a to od nich přece očekáváme.

Zábava: takhle se připravují bezesné noci u počítače. Parba byla šílená, vůbec jsem nespal. A našel jsem (konečně) i některé méně hezké věci. Po několika dnech hraní jsem kdesi na dně dolu nalezl uhlí a zapálil jsem jím kotel ve stroji na čerpání vody. Stroji však chyběla jakási hřídel. Tři hodiny jsem ji hledal a ukládal jsem si při tom pozice. Když jsem radostně přiběhl ke stroji s hřídelí, oheň byl už vyhaslý. A uhlí? Došlo! Málem mě ranila pepka - celou hru jsem jel od znova začátku. A ještě si přidám jeden rýpanec: hra je příliš jednoduchá. Charaktery vůbec neumírají, ostatní je mohou kdykoliv oživit normálním hojením. Málo smrti, nejsme děti, málo černa, přidat!

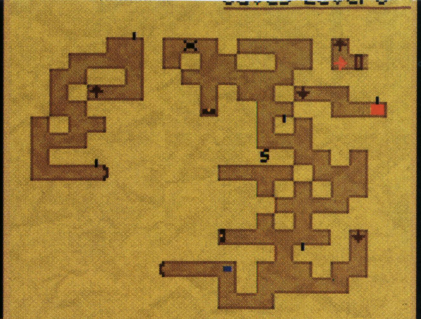
Animace: Advanced Animations Pro Super.

PS: Celkem je tahle hra až moc dobrá, měli by se na západě uklidnit, jinak pomřeme u počítačů.

(dokončení příště)

ANDREW

HRA MĚSÍCE



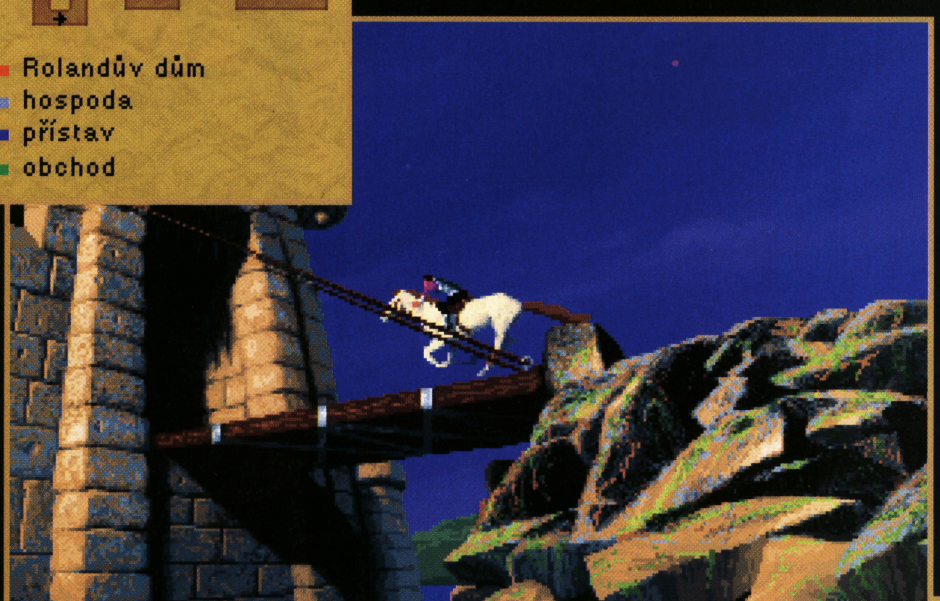
- Draraclovo doupě
- výklenek
- dveře
- schody nahoru
- schody dolu
- truhla
- plošinka
- jáma
- tlačítko, páka, zámek
- falešná stěna
- S falešná stěna

Caves Level 4

- výklenek
- schody nahoru
- plošinka
- tlačítko, páka zámek
- truhla

Southland Forest

- Rolandův dům
- hospoda
- přístav
- obchod



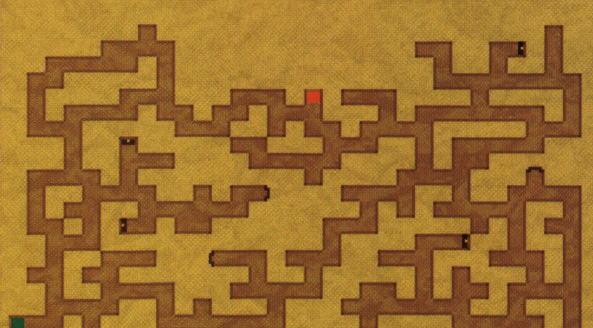
Název hry:	Lands of Lore
Firma:	Virgin - Westwood
Rok výroby:	1993
Typ hry:	dungeon De luxe
Na počítač:	MS-DOS
Obtížnost:	normální

Originalita	79	xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	90	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	87	xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	93	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	95	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	89	xxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 89%

Poznámka: Tahle věc by si zasloužila ZLATÝ EXCALIBUR za zpracování a hudbu.

Upper Opinwood



- bažina
- bariéra
- výklenek
- doly
- truhla

Gorkha Swamp

- les
- Fletcher
- věštkyně
- jáma
- les
- kapitán
- kovář
- truhla

MARTIAN MEMORANDUM

ZEMĚ:
Na mušku jsem si tentokrát vzal trochu starší, ale docela hranou textovku od Access software. Je to celkem třetí návod na jejich adventury po Amazonu a Countdownu. Zbývá nám tedy pouze návod na Mean Streets, Accessovskou prvotinu, ale bude lépe, když nám tento návod pošlete spíše vy, jelikož my jsme tuto hru nikdy neviděli. Takže, kdo má zájem, oprašte dvouletý prach z vašich her a nainstalujte si Martian Memorandum, na kterém jste si před lety možná vylámali zuby.
Nejdříve poberte základní výstroj z vaší kanceláře: pistoli, náboje, sadu paklíčů, příruční počítač Comlink a zásilku s penězi. Jeďte do budovy společnosti Terraform, sekretářce odpovězte volbou 1 a projděte (GO TO) do Marshallovy kanceláře. Marshall, coby představený firmy Terraform upravující planetu Mars k budoucí kolonizaci, si vás najme na detektivní pátrání po své zmizelé dceři Alexis. Opusťte kancelář směrem vlevo, tlačítkem otevřte (MOVE) dveře vlevo od sekretářky a vstupte do umývárny. Odsuňte ručník a seberte spadlou náušnici. Venku v recepci si opět promluvte se sekretářkou, která s vámi večer ráda půjde (nejenom) na skleničku, když jí náušnici předáte (OFFER). Použijte počítač Comlink a své sekretářky se zeptejte na všechna dosud zaznamenaná fakta, dozvíte se pár adres a jiné zajímavé informace. Až si odbudete tyto zmatky se sekretářkami, jeďte do domu unesené Marshallovy dcery Alexis. V jejím pokoji se podívejte na malý papírek na podlaze, odsuňte pravou část postele, otevřte schovanou bedničku a podívejte se na její obsah. Mimochodem, milovníci schovaných bedniček a truhel mohou výskat, jelikož jich autoři do této hry nacpali tolik, že můžeme mluvit o fetišismu na bedničky.
Dále jeďte k Jackovi Sparrow a na jeho otázky odpovídejte 3,1,1,1,1. Nabídněte mu peníze, za které vám přenechá prázdný film do fotoaparátu. Jeďte domů, Comlinkem se zeptejte na TMS, ze stolu vezměte čočky (Lens) a z kabinetu fotoaparát. Foťák připevněte na stojan u okna a vložte do něj prázdný film. Tlačítkem, které se nachází vlevo od kabinetu, vysuňte rolety a podívejte se do foťáku. Šipkami nasměrujte objektiv o jedno okno dolů a o dvě doprava. Až se objeví žena a dva muži, udělejte pár fotek (Shoot photo). Hotové fotky seberte ze země a jděte za kamarádkou Alexis Chantal Vargas. Odpovězte 2,2 a ukažte jí fotografie - trochu změkne. Zeptejte se jí na Alexis, na Maldena a na Marshalla. Nyní se vydejte za Maldenem a na jeho otázky odpovídejte 2,2,1,1,2. Znovu jeďte za fotografem Sparrowem a zeptejte se na Logana a na pochybnou firmu Galactic pictures. A teď přichází čas na vaše rande s Marshallovou sekretářkou, jeďte tedy do luxusní restaurace v Plaza hotelu.
Projděte pravými dveřmi, vezměte růži a zaplaťte prodavačce. Projděte 2x doleva a Rhondu sbalte odpovídáním 1,1,2,3, nabídněte růži, 1,2,1. Po veselém večeru se zeptejte se na Marshalla, na Galactic pictures, na Logana a hlavně na Callabera. Jeďte k Callaberovi a zeptejte se ho na Logana a na Andrettiho (zápletka se zamotává). Dostanete film, který jděte ukázat detektivovi Maldenovi. Bude mít radost a poradí vám adresu podezřelého Fedora, o kterém se zmínil Callabero. Vydejte se tedy za panem Fedorem. Okolo červené radioaktivní louže opatrně projděte doprava a otevřte malá čtvercová dvířka v jednom z automobilových vraků. Seberte antiradiační gumáky. Z domku vpravo vezměte žebřík a použijte ho na Fedorův přívěs. Vylezte na střechu a dírou se spusťte dovnitř. Seberte nůž a z pravého šuplíku vytáhněte pokrm pro kočky. Pročtěte si rozházené noviny a Comnetem si nechte poslat bližší informace o Stantonově expedici. Odsuňte modrou skříňku, protrhněte tapety za ní. Dveřmi vpravo vyjděte ven, vylezte ke kočce a dejte jí žrádlo. Po kočce dírou a psovi oknem otevřte dvířka v přístřešku donedávna hlídaného psem a přehozením páky vypněte generátor. Uvnitř v přívěsu nyní otevřte sejf, prohledejte ho a všechno poberte. Jedna trochu zamotanější partie je za vámi.
Jeďte na místo vraždy Marshalla, o kterém vám přišla zpráva Comnetem. Posuňte kýbl v pravé části obrazovky, nalezenou dýku dejte poldovi. Nezapomeňte sebrat klíče ležící u mrtvého. Jeďte do budovy společnosti Terraform. Vstupte do Marshallovy kanceláře, pohněte levým obrazem a klíčky odemkněte malý sejf. Prohledejte ho a Comlinkem se zeptejte na pana Barkleye. Vydejte se na cestu do Afriky za Loganem. Po cestičce v džungli se dejte doprava, couvněte a seberte spadlé dřevo. Za chvíli dorazíte k bažině proložené mnoha podezřelými kameny. Dojděte na kámen, který se nachází u dolního okraje obrazovky a poté příkazem GO TO skákejte po kamenech podle tohoto klíče: 2x doprava, nahoru, doprava, šikmo nahoru-doprava, 2x doprava, šikmo dolů-doleva, dolů, doprava, šikmo dolů-doprava a doprava. Po této hopsačce brzy narazíte na další svízel. Cesta je přerušena jámou s ostrými bodáky. Položte přes ní nalezenou kládu a přejděte na druhý konec. Na konci cesty vstupte do domku a trochu se rozhlédněte. Seberte lopatu, odsuňte zástěnu a prozkoumejte Loganovu mrtvolu. Z krku mu sundejte klíč, odemkněte jím truhlu nalevo od sprchy a podívejte se dovnitř. Comlinkem si posviťte na Lowella Percivala. Opatrně otevřte kabinet vlevo, rychle zastřelte hada revolverem. Přečtěte si zprávu na papírku. Venku před domem vykopejte lopatou místo vpravo od jámy. Otevřte nalezenou bednu a prohledejte obsah. Projděte cestou zpět doleva a odleťte do základny teroristů Smugglers Base.
Jakmile se objevíte na scéně s teroristy, stůjte jak solný sloup. Tiše seberte kámen u vašich nohou a hoďte jej na hliněnou nádobu vpravo. Až stráž odkráčí prohlédnout podezřelé místo, proběhněte brankou. Rychle do pyramidy, kde se schovejte za bednu naproti vchodu. Jakmile odejde terorista, běžte k malému stolku, poberte bedny s jídlem a popadněte dálkové ovládání. Ovládáním otevřte bednu naproti vchodu, která poslouží jako dobrý úkryt (GO TO...bedna). Poletíme na Mars, juchů!

MARS:
Na Marsu neztrácejte čas lelkováním, rovnou projděte do uličky mezi kasinem a barem. Odsuňte laťku u pravé stěny a podívejte se na nápis. Z hlavní ulice vstupte do kasina Big Dicks (pomůže vám heslo ze zdi). Vedle pravého schodiště seberte ze země malou kartičku, otevřte dvířka vedle vás, čímž odhalíte toaletu. Počkejte, až odejde muž, otevřte kabinku, ze které vyšel a seberte plán ventilačního systému (Blueprints). Vaši profesionální inspekci toalet můžete zakončit prozkoumáním síťky nad umyvadly. Naše další cesta vede do elektrárny Power Plant. Titěrným tlačítkem ze sbírky miniaturek otevřte levé dveře, vstupte do kanceláře a potajmu vytáhněte kartu z kapsy pověšeného pláště. Promluvte si s panem Ferrisem, titěrným tlačítkem si otevřte dveře a zpět do chodby. Do ochranného zámku u pravých dveří vložte Ferrisovu kartu. Projděte dveřmi. Na zemi se na vás usmívá francouzský klíč, seberte ho. Stoupněte si pod pohyblivý magnet a v příhodném momentě na něj fr. klíč použijte - budete vytaženi vzhůru. Jděte doprava, kde z bedny vyberte nástroj Allen wrench a létací skateboard zvaný Hover board. Naše další zastávkou bude Aerobics academy. Promluvte si s Jane Mansfield. Otevřete a prolezte její kabelku, která se nachází pod pultem u okna. Jeďte k Jane domů, podívat se, co nám holčička skrývá. Otevřte skříňku vpravo od obrazovky, prohlédněte nalezenou kabelku - vida, je Alexis!
Zpod polštářků na pohovce vytáhněte dopis, pohněte šedým panelem na stole a příkazem LOOK se podívejte na obrazovku, je to důležité pro získání adresy chrámu marťanského kultu! Zpět v posilovně ukažte Jane nalezený dopis, bude muset promluvit. Pečlivě se vyptejte na Marshalla, Alexis a na Ericsona. Jeďte za Ericsonem a zeptejte se ho na Dicka Castra. Aby shonu nebylo dost, rozjeďte se rovnou za doktorem Barkleyem. Pan doktor není ve své kanceláři, takže se můžete trochu porozhlédnout: prozkoumejte a vezměte červenou krabičku s přípravky pro dočasnou změnu tváře. Barkleye pořádně vyslechněte, sdělí vám důležité informace hlavně o Marshallovi. Odeberte se za Percivallem, který vás pošle pro tajné dokumenty ukryté v trezoru kasina velkého Dicka. Jeďte tedy tam. Chodbou se dejte doprava a vstupte do dveří nadepsaných „Office". Budete chyceni gorilami. Velkému Dickovi se alespoň na chvíli vykroutíte odpovídáním 1,1,2. Zanechají vás v místnosti osamotě, čehož musíte využít. Až do opuštění kasina nyní jednejte rychle, jelikož Dick se zanedlouho vrátí, což znamená konec veškerého úsilí. Ze stolu seberte kartu k trezoru, pohněte lampičkou nad obrazem. Vstupte do vzniklého otvoru. Přichází profícké vykradení trezoru:
Před podezřelou podlahou s lasery použijte létající skate Hoverboard a uložte si pozici. Zmatkem laserů prolétněte doprava k sejfu. Postavte se čelem k bezpečnostnímu zařízení vlevo od trezoru, vložte do něj kartu z Dickova stolu a použijte doktorův Facial kit na změnu tváře. Ze sejfu musíte vybrat tři věci: peníze, Stantonovo memorandum, Marker. Rychle se pomocí skateboardu vraťte do kanceláře, otevřte větrací šachtu a vlezte dovnitř. Pomocí mapy Blueprints se vymotejte ven (trochu zmatený systém, že?).
Po této zdařilé akci se ihned vydejte za Percivalem, kterému udělá mu radost Marker z Dickova trezoru. Vyptejte se na zajímavé osoby, hlavně na Alexis a na Castra. Vraťte se před Casino a čekejte. Zanedlouho vyjde ze dveří podezřelý chlapík a zmizí v uličce mezi domy. Rychle za ním, ale opatrně - hned se schovejte za trubku v levé části obrazovky. Jakmile se rozhlédne, je vzduch čistý. Běžte za ním a do dveří. Prokecejte dvojhlavce, zeptejte se hlavně na Deacon a na Bloodwortha. Nyní se vydejte za Michelle, vyptat se na Nathana a na záhadný kámen Oracle stone, okolo něhož se celý příběh evidentně točí. Jeďte na stanici Outpost za dělníkem Nathanem. Pozdě. Prozkoumejte jeho tělo, otevřte dveře vlevo a seberte dýchací přístroj Rebreather. Vpravo od těchto dveří jsou některé nástroje, které se budou také hodit, nakonec seberte ještě létací přístroj Jetpack. Jděte k truhle vpravo; než ji však otevřete raději si hru uložte. Z truhly vyberte kartu, běžte k ohništi a rychle použijte Jetpack na oheň.
Jeďte do chrámu (Temple). Vstupte dovnitř. Pohněte oběma zrcadly a strčte do tyče opírající se o levý sloup. Promluvte si s Deacon o všem možném, hlavně o Marshallovi, Alexis, Oracle stone, Deacon. Jeďte do tábora vyvražděných kolonistů (Colonists camp). Seberte nádobku s kyselinou HCL2, vpravo odsuňte plát plechu a vezměte rezonanční vidlici (Fork). Jeďte k Ericsonovi a zeptejte se na adresu Coopera. Coopera navštivte, vyslechněte ho, nezapomeňte se zeptat na Dangerfielda. Jeďte do jeskyně Cave, kde na vás čeká klasický závěrečný úkol: vysvobodit Alexis a utéci z padouchova doupěte.
Na konci chodby odemkněte dveře kartou Interlock z vyvražděného tábora. Vstupte dovnitř, pokecejte s Alexis o všem možném - objasní vám celý příběh. Z výklenku vpravo vyrvěte tyč držící šaty a rozbijte s ní zazděný kus stěny u dveří. Plech pod maltou vyleptejte kyselinou a stiskněte tlačítko. V kleci seberte šroub (Bolt) a promluvte si s Alexis 1,1 a 1,2,1. Stáhněte podprsenku z ramene dívky a použijte ji na kontrolní panel. Dále použijte rezonanční vidlici na sklo chránící kámen Oracle. Kámen popadněte a odjeďte autem vpravo. Gratulace nejsou nic moc, ale takových tu už bylo...

ANDREW

Název hry:	Martian Memorandum
Firma:	Access software
Rok výroby:	1991
Typ hry:	adventure
Na počítač:	MS-DOS
Obtížnost:	vysoká
Originalita	66 xxxxxxxxxxxx
Zábava	66 xxxxxxxxxxxx
Prostředí	71 xxxxxxxxxxxxx
Grafika	79 xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	77 xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	65 xxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 71%

Poznámka: Mnoho společného s filmem Total Recall.

The Crypt, level 1 a 2

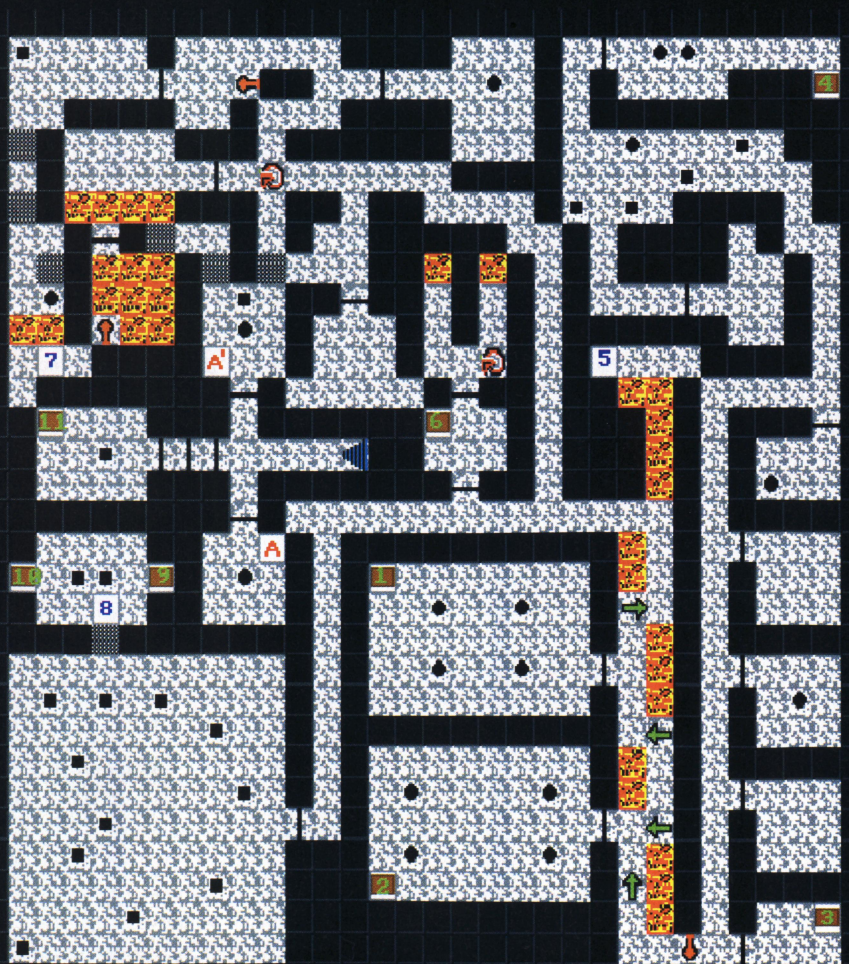
Hlava první: Elixír

Úkolem první části je najít Elixír a zachránit umírajícího Mistra. Je to celkem snadné.

1 - torches, rope, club, short sword
2 - buckler, Quarter-staff, burning oil, malachite
3 - darts, burning oil, scroll of globe of water
4 - scroll of meteor swarm, scroll of magic missile
5 - silver ring, short sword, food
6 - scroll of globe of water, scroll of fireball, staff of water, long sword, leather armor
7 - small golden key, potion of healing
8 - mace, club, burning oil, blue quartz

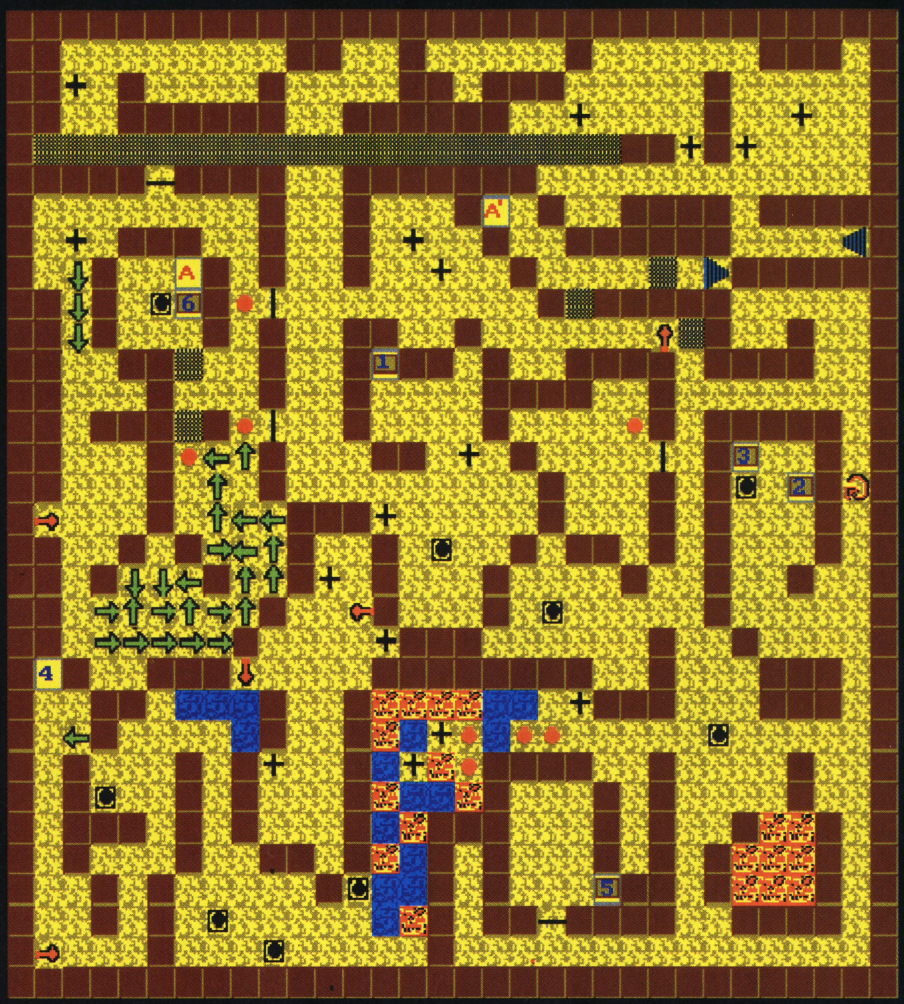
Vzhledem k tomu, že hra ABANDONED PLACES II je velice rozsáhlá, časem značně zdlouhavá a její mapování složité, rozhodli jsme se (tzn. já jsem se rozhodl) tentokrát zveřejnit kompletní mapy na tuto hru. Věřte mi, že mapování nebylo snadné a dalo mi opravdu, ale opravdu hodně práce. Tak si toho važte! Pokud jde o hru samotnou, jistě je vám dostatečně známo, že tato patří mezi hry velice snadné, snad i jednoduché. Jediný problém tady spočívá v mapování a i tento zádrhel dnešním dnem zveřejnění map odpadl. Proto pokládám za zcela zbytečné vzít vám i tu poslední radost ze hry a provádět vás po bludištích krok za krokem, vysvětlovat funkci spínačů a upozorňovat na nebezpečné potvůrky. Musíte se spokojit „pouze" s informacemi o struktuře bludiště a poloze předmětů. Cestu k cíli snad s takovouto pomocí již najdete sami. Pro větší přehlednost (a z lenosti - red.) budu názvy předmětů uvádět v angličtině a občas si vyjmenování obsahu truhlic trochu zkrátím (místo vyjmenování různých druhů potravin napíšu jídlo, občas vynechám zbytečné harampádí atd.). Upozorňuji také na fakt, že bludiště je mnohdy mírně nelogické; schody a propadliště někdy fungují jako teleporty, a tak po schodech „sejdete" pouze na jiné místo stejného podlaží. Proto se nedivte, že dvě úrovně jsou někdy na jediné mapě. Já za to nemůžu - to ICE (International Computer Entertainment).

The Crypt, level 3



1 - drahokamy
2 - Quarter-staff, rope, burning oil, gold
3 - drahokamy
4 - torches, broad sword, burning oil
5 - fine leather armor
6 - metal helmet, torches, rope
7 - po zabití potvory zůstane small golden key
8 - po zabití potvory zůstane large golden key
9 - metal helmet, boots, armour, chain mail
10 - svitky, small statue
11 - Elixir of health, wand of magic missiles, silver ring

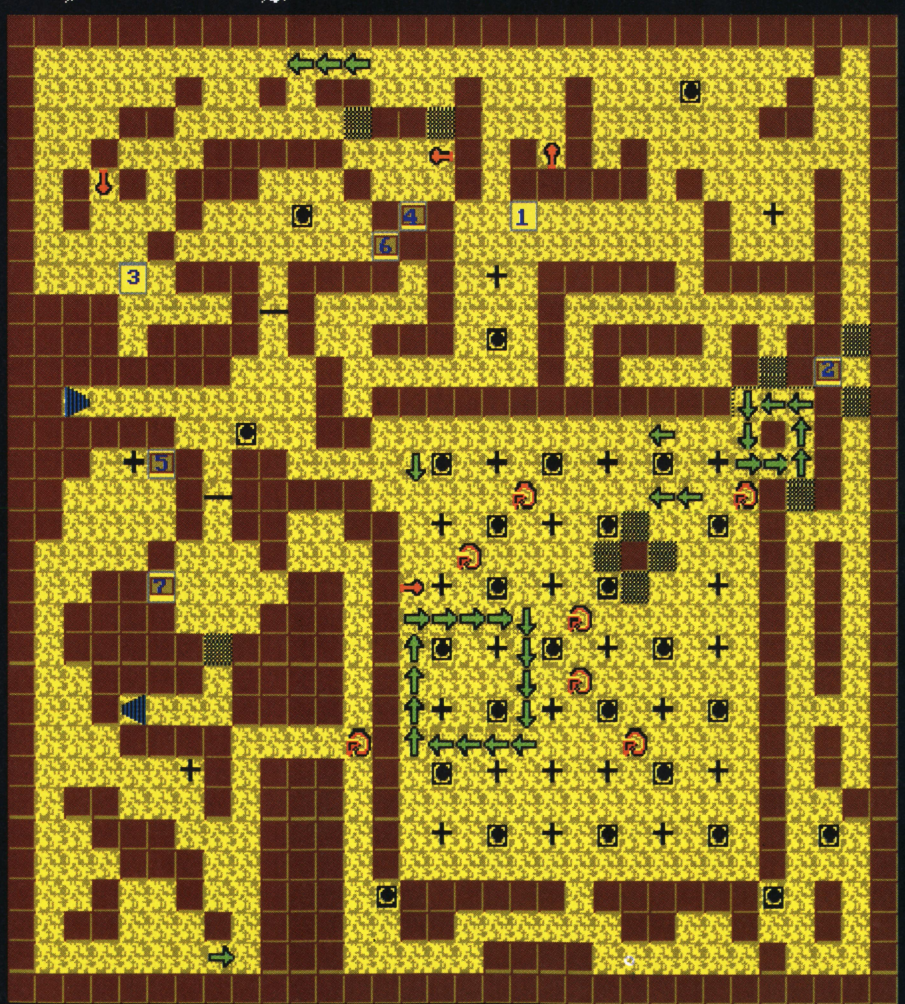
Trpasličí doly, level 1

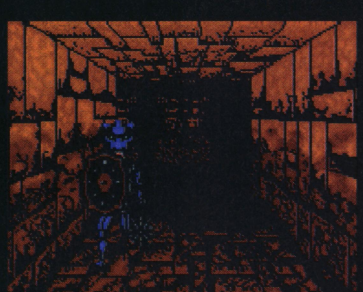


Hlava druhá: Dobelal
Až uprchnete z krypty, dejte se na jih, projděte městem, ve kterém prodejte získané předměty a v jižní zemi sestupte do trpasličích dolů. Vaším úkolem není nic jiného než najít legendární trpasličí štít Dobelal, který vám pomůže zdolat zlého Pendugmalhe. Cesta bude dlouhá a trpaslíci houževnatí. Tak do toho!

1 - drahokamy
2 - rope, burning oil, short sword...
3 - jídlo
4 - trpaslíci mají small golden key
5 - torches, daggers, scimitar
6 - wand of magic missiles, kouzelné svitky...

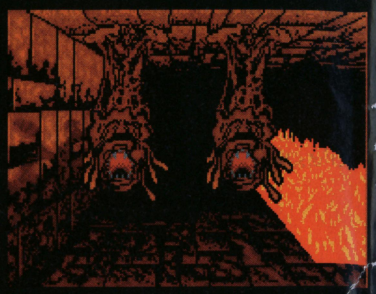
Trpasličí doly, level 2





1 - chain mail, medium shield, battle axe
2 - throwing axe, silver ring, chain mail, warhammer
3 - strážce má medium silver key
4 - shield of missiles, spider poison, dart pf the wywern
5 - scroll of magic missile, potion of healing
6 - wand of missiles, rope, malachite
7 - drahokamy, small statue, potions of healing

Trpasličí doly, level 3

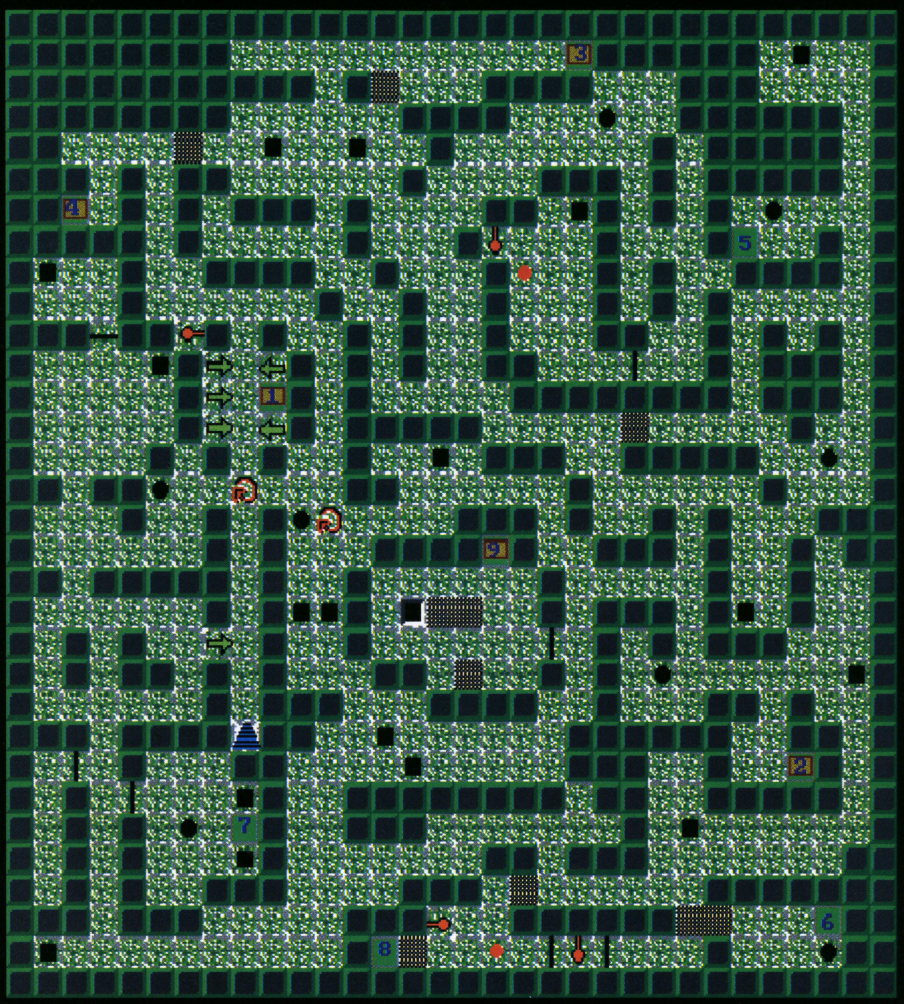


1 - small golden key
2 - chainmail of the bear
3 - ball of flames
4 - strážce má small golden key
5 - jidlo, torches
6 - robe, bronze key, silver ring
7 - small golden key
8 - necklace of attack, necklace of protection
9 - jídlo
10 - jídlo, medium stone statue

Trpasličí doly, level 4 a 5

1 - potvory mají Ivory key
2 - longsword
3 - potvora má longsword
4 - longsword, old cowl, metal helmet, robe
5 - longsword, buckler, chain mail, metal helmet
6 - large golden key
7 - truhlu odemknete pomocí large golden key, uvtitř jsou drahokamy a magic sapphire
8 - necklaces, rings, longsword, jídlo

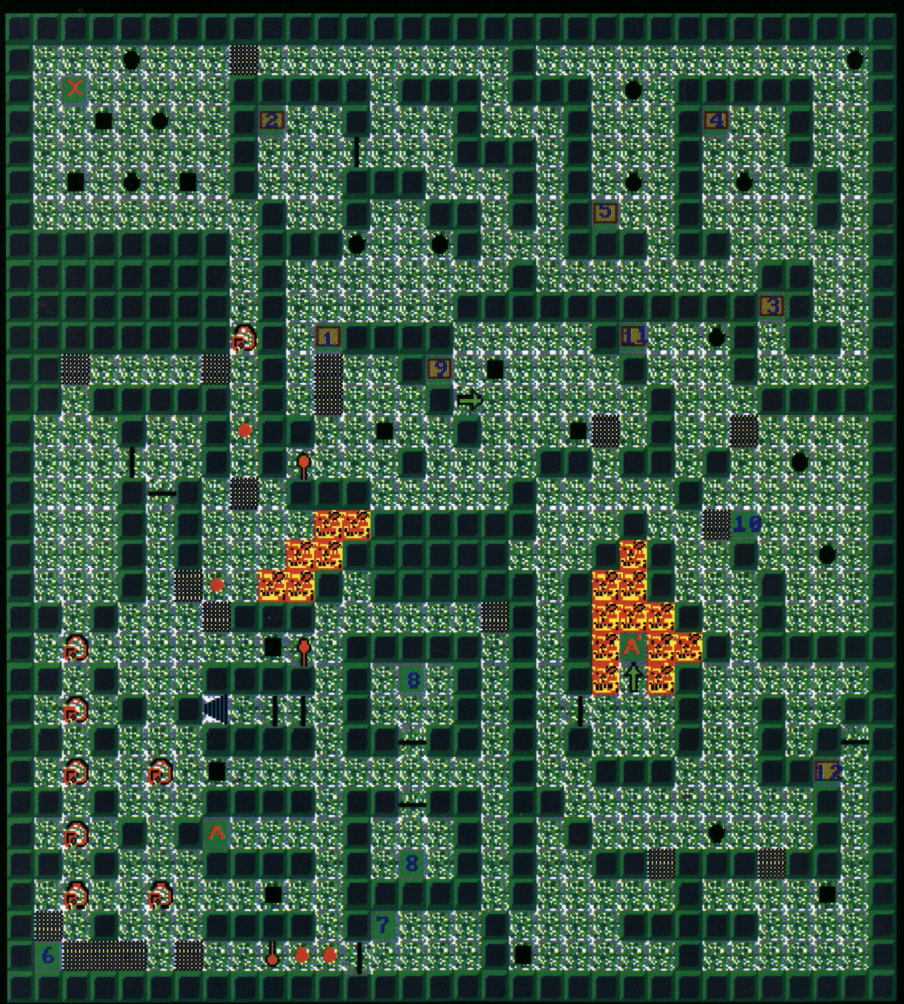
Trpaslíčí stoky, level 1



Další cesta, která spojuje doly se starobylými štolami, vede skrz odporně páchnoucí zelené stoky. Kromě zápachu nebrání v postupu skoro vůbec nic.

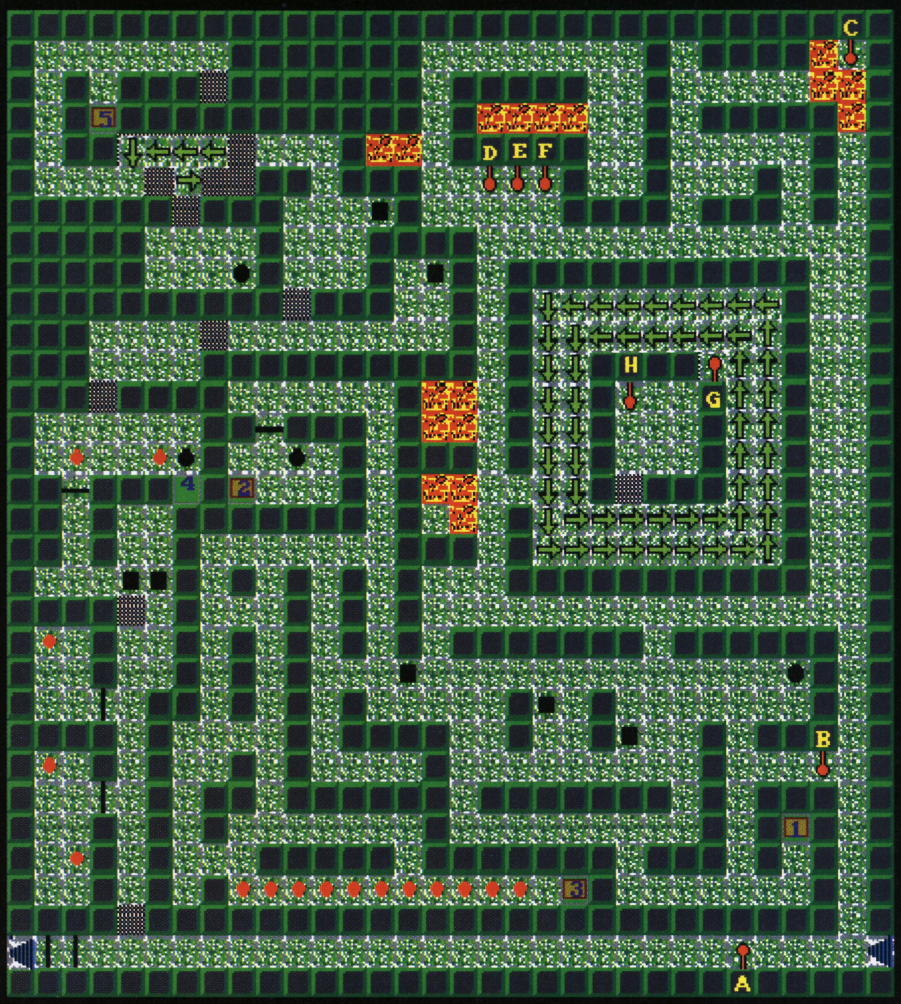
1 - food
2 - food, burning oil, torches
3 - svitky, wand
4 - jídlo
5 - svitky, jídlo
6 - sošky
7 - spider poison
8 - medium silver key
9 - robe of fire, dart of wyvern

Trpaslíčí stoky, level 2



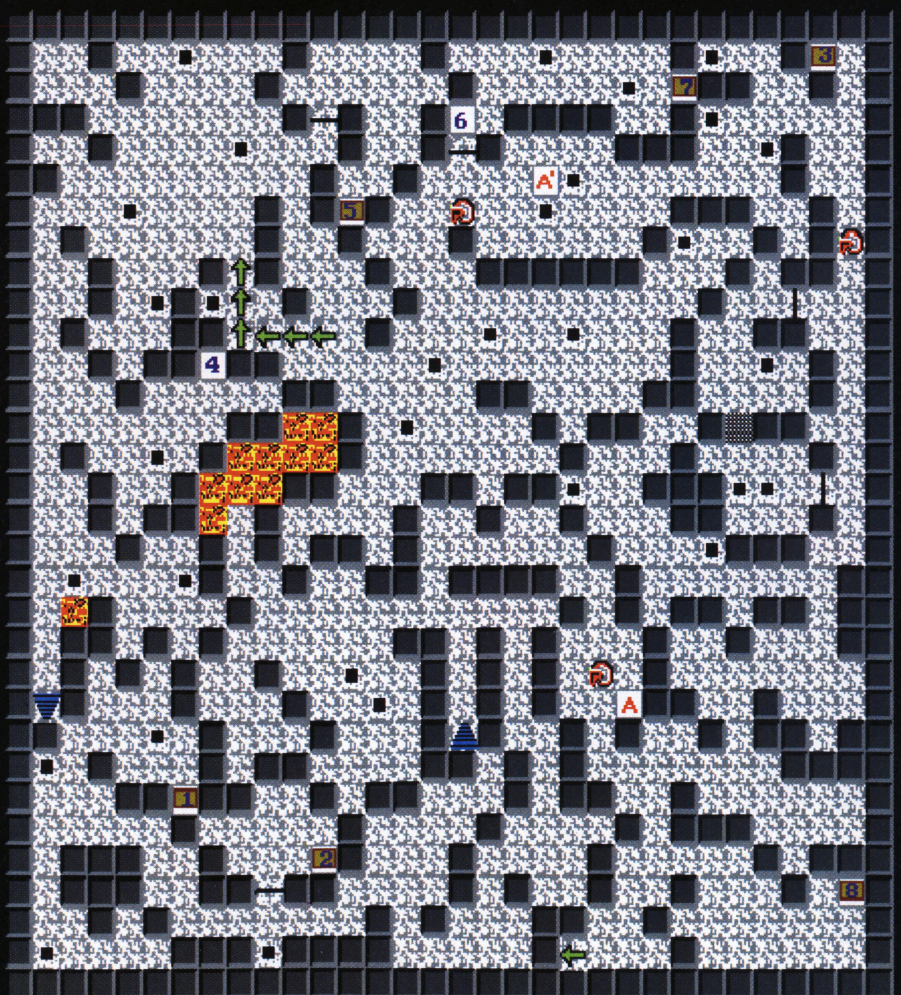
1 - jídlo
2 - jídlo
3 - Hammer of the Dwarvenkind
4 - jídlo
5 - jídlo
6 - Ivory key
7 - Sword of mercy, jídlo
8 - spider poison
9 - wands, svitky
10 - potvory má small golden key
11 - truhlu otevřete pomocí small golden key a uvnitř najdete Magic Jacinth
12 - torches, spider potion

Trpasličí stoky, level 3

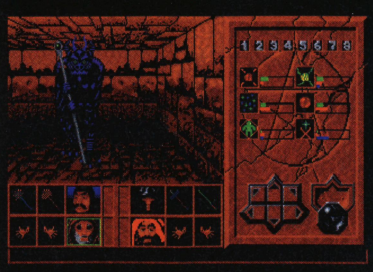


1 - Helm of dwarves
2 - jídlo
3 - Axe of Axes, wands, bracers
4 - potvora má medium silver key
5 - drahokamy

Starobylé trpasličí doly, level 1



V poslední části trpasličích sídel snad již konečně najdete ten prokletý (vlastně kouzelný!!!) Dobelal.



1 - lektvary, burning oil
2 - jídlo
3 - truhlu otevřete pomocí small golden key a nejdete Sword of the Lovely, medium stone statue, enchanted blade
4 - plate mail
5 - jídlo
6 - strážce má Ivory key
7 - jídlo
8 - small golden key

Starobylé trpasličí doly, level 2 a 3

Hlava třetí: Kuhalk
Náplní třetí a poslední části je výprava daleko na sever, do věže čarodějů. Na konci této výpravy čeká nejen kouzelný meč Kuhalk (který k vám mimochodem bude často mluvit, což já osobně nechápu...), ale i starý Pendugmalhe, zlý čaroděj, se kterým budete muset nadobro skoncovat. Tak hurá na něj!

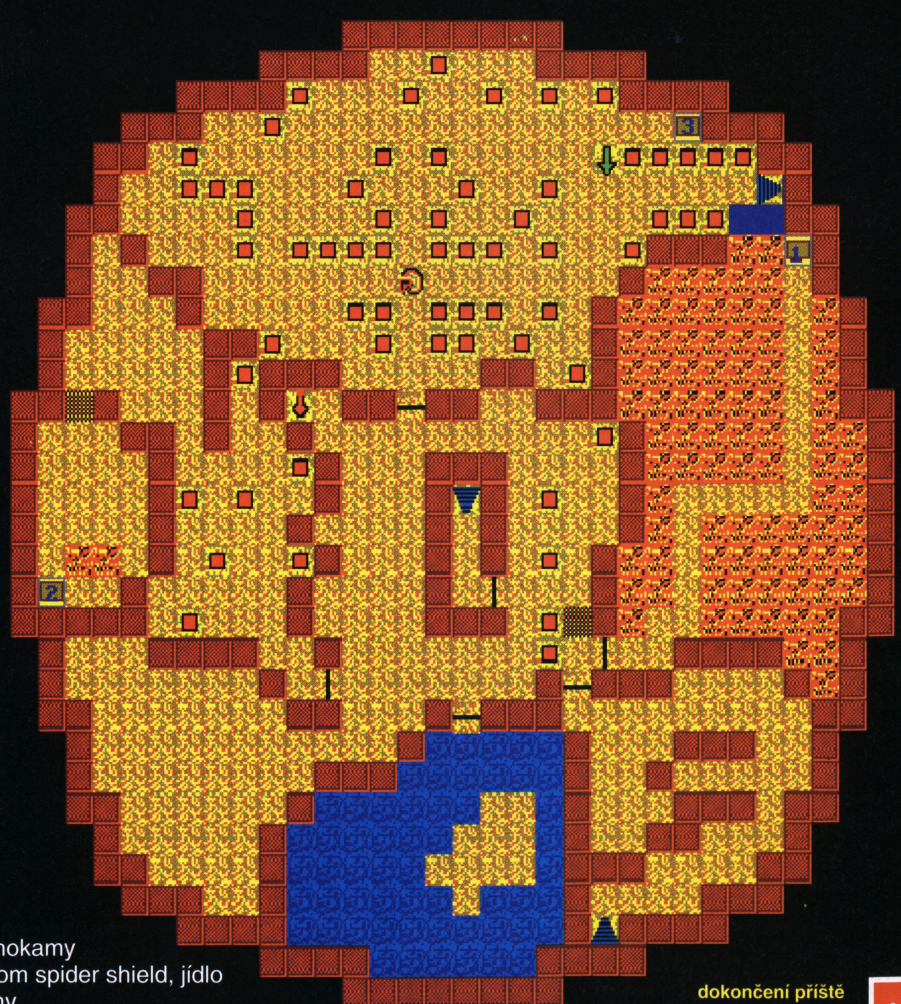
1 - jídlo
2 - stráž má medium silver key
3 - truhla se zlatem zamčená na medium silver key
4 - jídlo
5 - jídlo
6 - full plate armour
7 - torches
8 - jídlo, gold, metal helmet
9 - postupně spínejte spínače pod falešnými zdmi a od mrtvých stráží získejte Steel key
10 - DOBELAL, THE SHIELD OF ATTACKING (u stráží v místnosti najdete také nejrůznější užitečné předměty, a tak je raději všechny pobijte!)

Abandoned places II

VYSVĚTLIVKY K MAPÁM

- Podlaha
- Stěna
- Falešná stěna/pohyblivá stěn
- Voda
- Oheň
- Dveře
- Spínač na stěně
- Spínač na zemi
- Spinner
- Posunovač
- Sloup
- Jáma
- A A' Teleport odkud/kam
- Truhla
- Schody

Tower, level 1



1 - zlato, drahokamy
2 - Buckler from spider shield, jídlo
3 - Drahokamy

dokončení příště

BETRAYAL AT KRONDOR

ZRADA V KRONDORU

Na tuhle recenzi jste se opravdu načekali. Poprvé jsem Krondor viděl v červnu a píšu o něm až do říjnového čísla. Jaký vlastně Krondor je? Tolik se o něm namluvilo a napsalo, názory se velice různí. V některých časopisech byl hodnocen vysoko, jinde naprosto zatracen. Jak že se na to dívám já, coby Excalibur? Nebudeme si brát servítky, stejně bych k tomu došel později: Krondor je prostě perfektní.

Pokládat otázky jako „Znáte pána prstenů?" a podobně by bylo asi směšné. Co takhle: „Jaká další fantasy díla dosáhla světové popularity?". To už je lepší, že. Asi jich bude hned několik, k dostání vesměs pouze v anglickém jazyce, jelikož naši vydavatelé sází spíše na postkomunisticky laděná díla na míle se vyhýbající čisté fantazii. Tak se také stalo, že jsme na Krondor zůstali koukat s otevřenou pusou. Na západě o projektu mluví nejen jako o dalším pokusu zpracování velké fantasy knihy, ale také jako o silné konkurenci Pána prstenů. Postupem času jsme se dozvěděli, že předlohou Krondoru je kniha Raymonda E. Feista „The Riftwar Legacy" (Odkaz trhlinové války), která se honosí jen o trochu menším kultem čtenářů nežli Tolkien. Bohužel jsme neměli tu příležitost knihu vidět, ale zanedlouho jsme zjistili, že to není tak osudné, jelikož firma Dynamix zpracovala hru Krondor tak, aby vám byl děj knihy patřičně srozumitelný i bez předlohy.

Důvodem toho, proč tuto hru někteří pařani zavrhli, je její obtížnost a rozsáhlost. Ano, Krondor je rozsáhlý a je obtížný. Svým způsobem je o něco rozsáhlejší nežli Ultima Underworld II. Ultimu zmiňuji proto, že je to téměř jediná hra, které se Krondor podobá. Ultimy I a II byly důkazem toho, že hra ve hlavní roli (RPG) vůbec nemusí vypadat jako klasický dungeon. Krondor je důkazem toho, že RPG nemusí vypadat dokonce ani jako Ultima, jeho zpracování může využít ještě úplně jiných možností. Krondor by se dal označit za jakýsi Mix Ultimy II a adventury Hero#s Quest od Sierry. Z dungeonů mu zůstávají rozsáhlé podzemní prostory, automaping a hlavně starost o vaše charaktery. Z adventury si ponechává velmi spletitou zápletku, neustálé komunikování s lidmi okolo, občasné statické obrázky a dokonalou hudbu, která u dungeonů zpravidla chybí.

Ve hře se pohybujete 3D krajinou s dokreslenými stromy a prostředím. Krajina je tak realistická, že být tímto způsobem zpracován Pán prstenů, asi se usmažím u počítače. Procházíte lesy, zasněženou krajinou, vesnicemi, městy, jeskyněmi, dungeony, podél řek a moří, přes mosty, aj. Krondor je hra jako stvořená pro skalní pařany. Pokud někdo očekává rychlou zábavu, spousty grafiky a animace, bude asi zklamán. Ovládání hry je poměrně jednoduché a rychle do něj proniknete hlavně díky ukázkově zpracovanému manuálu. U Krondoru však musíte strávit dny a noci, než proniknete do složitého děje. Odměnou bude zjištění, že jste se přilepili k obrazovce a nemůžete odejít. Klozet bude tak daleko, že pohaníte židli, objeví se známky strádání hlady, apod. Otázkou zůstává, proč se v poslední době dostáváme ke hrám tak zdlouhavým, že u nich musíme zkysnout na několik měsíců.

Celá hra je protkána novými nápady (Powerplay 7/93 píše, že hře nové nápady chybí, dává jí pouze 56%, PC Joker Krondor naopak chválí, dává mu 78% a anglický PC Zone vyhlašuje Krondor hrou měsíce před Syndikátem 91%). Celé zpracování je vlastně novinkou, která občas využívá prvků již použitých ve hrách jiných. Automaping v podzemních prostorách je podobný Ultimě, mapa povrchu je ptačím pohledem na 3D krajinu, souboje s nepřáteli jsou podobné hře Schwarze Auge. Většina truhel je zamčena na báječné hádanky (viz. návod), všechny předměty ve hře jsou dokonale prokresleny, popsány a práce s nimi probíhá v menu jako vystřiženém ze hry Heart of China.

Docela švanda je vypiplávání vašich charakterů. Musíte jim zabezpečit dobré brnění, zbraně, kouzla a spousta osobních vlastností. Mezi osobní vlastnosti patří mimo jiné smlouvání cen, hra na loutnu, plížení, lámání zámků a odhad nepřítele. Věřte mi nebo ne, kromě lámání zámků jsem tyto vlastnosti v žádném dungeonu vůbec nepoužil. Ano, občas jsem je zahlédl, ale pouze jako ozdobičky určitého charakteru. V této hře vám v každé hospodě pořádně zaplatí, zahrajete-li dobře na loutnu. Umíte-li se plížit, dostanete výhodu začít v boji. V obchodech občas opravdu usmlouváte ceny a v bojích si často odhadujete protivníka. Takovéto extra vlastnosti spolu s tradičním kouzlením, opravováním zbraní, ovládáním meče a luku a obranou v boji již skutečně vytvoří věrohodnou postavu, na kterou si časem správně zvyknete. Hloupé je, že v nové kapitole hry zpravidla dostanete postavy nové a co jste se naučili bylo nanic. Vidíte - od chválení začínám přecházet k „mouchám" programu.

Krondor je hrozně obtížná hra. Musíte zkoušet psí kusy, abyste pokročili byť o jedinou kapitolu. Problémy, které musíte řešit jsou sice logické, ale tuhé, příklad: kněz v chrámu, od kterého nutně potřebujete informace, se s vámi odmítá bavit, jelikož tělesně nestrádáte a vaše víra tudíž není pevná. Řešení: musíte položit jídlo a všechny své lidi pořádně vyhladovět, pak vám kněží vyhoví - bez komentáře. A to jste teprve ve třetí kapitole z devíti. A pro srovnání: jakožto skalní pařan jsem se po měsíci a půl průměrného hraní nacházel v teprve v páté kapitole! Nyní je Krondor již dohraný, ale byla to úžasná fuška.

Jednoznačně pochválit se musí manuál hry, který je precizní, plný obrázků. Popisuje mimo jiné i kouzla, hlavní postavy hry, hlavní města Krondorské říše, nejznámější hospody Midkemie. V manuálu naleznete i různé historické podrobnosti týkající se dějin herního prostředí a stručné shrnutí děje trilogie o Trhlinových válkách.

Nepříjemná je zdlouhavost hry. Krondor zvláštním způsobem přesahuje hranice her, jejichž kvality se projeví až po dlouhé pařbě. Stane se totiž to, že po vrcholu vašeho herního zápalu zjistíte, že jste stále ještě na začátku! Je to podobné, jakoby např. Beholder II měl dvě stě úrovní. Prvních čtyřicet by vás bavilo, dalších padesát byste pařili ze setrvačnosti a ve sto padesáté úrovni byste počítač vypnuli a šli se vycpat. Krondor si celým svým dějem drží nová a nová překvapení, nové obrázky, úkoly a scenérie, ale konec se ztrácí v nedohlednu. Tolik ke zdlouhavosti. Co se obtížnosti týče, měli chlapci z Dynamixu asi špatnou náladu, protože Krondor je peklo. Spoustu věcí zkoušíte desetkrát, než se vám povedou. Řeknete si OK, to se stává a budete mít radost, že jste bolavé místo přešli. Věc je ale v tom, že těchto obtížných míst není v Krondoru deset nebo dvacet, ale rovnou pár set. A věřte mi, to dovede opravdu znechutit.

Jak vidíte, je těžké Krondor soudit, jelikož jsem ho i přesto dohrál a docela mě bavil. Jasné je, že je to dobrá hra s dobrým nápadem, je však také těžká a zdlouhavá. Pokud však za hru dáte tisíc korun, budete rádi, že vám vydrží a bude vás bavit i po dlouhou dobu. A to je vlastně rozhodující: ANO, Krondor vás bude bavit po dlouhou dobu, protože je (jak už jsem napsal nahoře) docela dobrej. A nakonec, když pořád melu o obtížnosti hry, uvádím také řešení prvních pěti kapitol a odpovědi na hádanky. Jen tak „pro rozhýbání", aby se vám Krondor snáze pařil. Zbytek uvedu příště.

Kapitola I

Relativně jednoduchá zkouška. Vaším úkolem není nic jiného, nežli dorazit do Krondoru. Uvidíte však, že i tuto maličkost vám Dynamix pěkně osladí. Nejdříve jděte k městu La Mut. Mimochodem - odpovědi na všechny hádanky z truhel naleznete na konci tohoto návodu. Nežli začnete, poradím vám ještě malý tip. V boji pobijte nepřátele a nechte naživu pouze jednoho protivníka. Bude sice otravný, ale za chvíli mu dojdou síly a zůstane stát. Než ho zabijete, odpočiňte všechny své lidi ikonou srdíčka a teprve poté mu zasaďte smrtelnou ránu. Je to chytřejší postup, nežli zbytečně vyspávat a konzumovat jídlo - při boji totiž čas neběží. V La Mutu uvidíte první obchod a hospodu. V obchodech naleznete spoustu potřebných věcí. Obchody jsou trojího typu - zbrojířství s meči, lany a pochodněmi, lektvarové obchůdky s uzdravováky, mastičkami a s kouzly a nakonec nejvzácnější diamantéři s drahými kameny a s klíči. Pokud narazíte na nějaké rubíny či křišťály, prodávejte je pouze u diamantérů, jinde vám za ně nabídnou málo peněz. Za jeden křišťál můžete od diamantéra dostat až dva tisíce (!) zlatých. Jinak si můžete nakoupit hlavně toto:

Dragon plate - dobré brnění, ale příliš drahé, lepší vzít mrtvému
Valheru plate - nejlepší brnění
Sword kinnur - slušný meč, nechte si ho posvětit
Greatsword - nejlepší meč, nechte si ho posvětit, lepší vzít mrtvému
Tsurani heavy crossbow - výborný samostřil
Lightning staff - dobrá hůl pro kouzelníka, ale drahá
Armorers hammer - na opravu brnění
Light bowstring - na opravu luku
Whetstone - na broušení mečů
Torch - louče (rychle na louč klikejte, zapálí se)
Rope - lana na překonávání děr v podzemích (na díru se musí ťuknout myší!)
Herbal pack - rychlejší hojení
Picklocks - pakliče (svoje umění lámat zámky si vylepšujte, bude to potřeba)
Silverthorn - modré bobulky proti otravě, můžou se hodit v pozdější době
Althafains icer, Root oil, Naphta - vylepšují dočasně meč
Clerical oilcloth - nejlepší dočasné vylepšení meče, ale drahé
Fadamors formula - dočasně zvýší sílu
Lewtons concentrate - velká soustředěnost
Redweeds brew - dočasně lepší šerm
Restoratives - zvyšují energii, často se hodí - berte mrtvým

Kouzel si můžete nakoupit velkou spoustu, avšak pouze několik budete opravdu potřebovat. Jsou to hlavně tato kouzla:
Evil Seek - v boji zasáhne více nepřátel najednou
Fetters of rime - zmrazí nepřítele
Skyfire - blesk z nebe zasáhne nepřítele
Unfortunate flux - pěkná ďaha do nepřátel, většinou smrtelná
Despair thy Eyes - na malou chvíli vás zneviditelní, uniknete špehům
Candle glow - magické světlo, použitelné tam, kde nelze zapálit louč
Scent of Sarig - kouzelník cítí zapastěnou truhlu
Eyes of Ishap - kouzelník vidí schované truhly, díry a domy
Energy transfer - kouzelník daruje část své síly bojovníkovi
Energy drain - vytahuje sílu z nepřítele
Night fingers - možno kouzlit jen s relikvií uschlé zlodějské ruky, pomocí tohoto kouzla můžete ukrást nepříteli určitou věc

V hospodách se můžete dobře vyspat za pár zlatek, jedině tak vám energie vyroste na maximum. Můžete si zde kupovat zásoby jídla, které vždy kontrolujte (hlavně sbíráte-li je od mrtvol - může být zkažené či otrávené). Alkohol nepijte, vaši lidé budou opilí a v boji se nestrefí ani mečem, ani lukem. V hospodách zkoušejte hrát na loutnu, zpočátku vám to sice nepůjde, ale časem se vaše schopnosti zvýší a budete štědře odměňováni. Vždy si promluvte se všemi lidmi, ale nikdy nehrajte karty o peníze, byli byste pravděpodobně obráni.

Až město opustíte, postupujte podél skal, až narazíte na vchod do jeskyně trpaslíků. Podzemí prozkoumejte a zabijte zdejší příšeru (je měkká, žádný strach). Vyjděte zpět na denní světlo - budete patřičně odměněni. Mimochodem, všimli jste si vesnice Elvandar na druhé straně trpasličích hor? Do té taky půjdete, ale až v šesté kapitole. V těchto dolech totiž dojde k zemětřesení, které otevře cestu podzemím do tajemné elfí země, kde naleznete o mnoho více měst, než pouze Elvandar. Abych tuto odbočku do podzemí uvedl na správnou míru, v Krondoru je spousta úkolů, které plnit nemusíte a tohle byl jeden z nich. Většinou však při těchto dobrodružstvích získáte nějaký ten peníz nebo zkušenosti, což se vám bude později jistě hodit. Podle hlavní mapy pokračujte do Hawks Hollow. Zde narazíte na první chrám knězů. V těchto chrámech můžete být za peníze uzdraveni, ale je to příliš drahé. Také si zde můžete nechat „blesnout" neboli posvětit jakoukoliv část vaší výzbroje. Posvěcení je sice také drahé, ale naleznete-li nějaké extra dobré brnění, vyplatí se ho posvětit, bless bledne až po dlouhé době. Posledním uměním kněží je teleportace. Přesouvat se však můžete pouze do chrámů, kde jste již byli, takže při návštěvě prvního chrámu je teleport nepoužitelný.

Pokračujte na jih a poblíž Questors View sejděte opět na západní pobřeží. Stavte se v klášterní pevnosti Sarthu a pročtěte si knihy. Čtení knih, které je možno kupovat také v obchodech, může být velice užitečné, jelikož zvyšuje schopnosti vašich lidí v daném oboru. Tj. přečte-li si váš bojovník něco o obranných bojích, stoupne mu Defense skill o několik bodů. Pamatujte na jednu věc: v průběhu hry budete muset chodit ožralí, hladoví, neviditelní, budou vás zavírat do žalářů, bít a obírat o peníze. Jedno vám však vždy zůstane - vědomosti. Jak se říká: co se kde naučíš, to ti nikdo nevezme. Využívejte tedy každé možnosti jakkoli si zvýšit dovednosti, zaplaťte za to klidně zlatem, dokud ho máte. Postupujte dále na jih, narazíte na chrám, jehož kněží budou znepokojeni zlými předtuchami. Pobijte spiklence v blízké stodole a vraťte se do chrámu pro odměnu v podobě nového kouzla. Nyní jděte přímo do Krondoru. Po cestě vás čeká ještě několik bitek. Do pevnosti se musíte dostat podzemními stokami. Vejdete do nich navolením „Sewers" z obrázku Krondoru. Stoky si pořádně prochoďte a pobijte všechno živé. Půjdete tudy totiž ještě několikrát v dalších kapitolách a budete mít od banditů pokoj. Kdesi v chodbách se nachází přítel James, od kterého dostanete klíč Royal key od tajné chodby do paláce. Projděte si místnosti se žebříky a prohlížejte si zámky. Všechny kromě jednoho budou zablokované. Tento pravý zámek odemkněte klíčem od Jamese a vylezte do zámku.

Kapitola II

Jděte k vesnici Darkmoor a poté k městu Malac Cross. Před Crossem na vás čeká pět černých vrahů, kterým se můžete vyhnout, budete-li postupovat podél jižních kopců. Ve městě si v hospodě pokecejte s kuchařem a jděte směrem k vesnici Lyton. Můžete se stavit v dračím doupěti na jih od cesty a pokecat si o své budoucnosti. V Lytnu si promluvte se všemi lidmi a dozvíte se, že James má dvojníka. V okolí Lytnu jsem také potkal výborného učitele páčení zámků, jehož lekci budete později opravdu potřebovat. Vraťte se zpět ke kuchaři do Crossu a na dvojníka se zeptejte. Pošle vás zpět do Darkmooru, kde dvojníka najdete schovaného v kolně. S jeho vzkazem se vraťte do Krondoru a vyřiďte jej zloději hlídajícímu vchod do stok - dostanete klíčový předmět této kapitoly pečeť Guilds Seal. Vydejte se na pouť do vesnice Sloop. Městu Silden se vyhněte velkým obloukem, jelikož tam zuří mor, kterým byste se okamžitě nakazili. Před Sloopem pobijte několik rusalek a zbojníků a soustřeďte se na otevírání truhel. Ve Sloopu si promluvte s lidmi a jděte do města Romney, s pečetí vás nechají vstoupit.

Kapitola III

Promluvte si se všemi lidmi v Romney a vraťte se do Sloopu. Najděte obchodníka Waylandera v jednom z jižních domků a osvobodťe ho. Jeden z domků severních je obýván farmářem, který se zmíní o otrávení piva před masakrem v Romney. O otráveném pivu si promluvte s Waylanderem (nachází se stále ve svém domku). Pokračujte ještě o něco jižněji a přibližte se k farmě mezi dvěma poli, kterou jste míjeli při cestě na sever. Počkejte na noc a přibližte se k domku zezadu zprava. Projděte pastí a promluvte si s Arliem. Za usmíření spolku si jděte vyzvednout odměnu do Romney, počemž se vydejte na sever. Mužům za mostem odpovězte Ne, Ne, projděte vesnicí Prank Stone a pokračujte do pevnosti Kaval Keep. Z vesnice Prank Stone vede malá cestička ke kouzelnému obelisku, kterého se ve vlastním zájmu nedotýkejte. V pevnosti si promluvte s hrabětem a s hospodským a venku před městem vyslechněte dceru hraběte.

Mezi Prank Stonem a Keepem se rozkládá širší pláň, na jejímž východním konci pobijte spiklence ukryté ve stodole. Ve východním cípu údolí je také schovaný výborný obchod s kouzly, kde jsem si koupil dobré kouzlo Unfortunate Flux. Na cestách těmito pláněmi budete často umořeni a zraněni, kdykoliv se však můžete levně vyspat v hospodě před odbočkou do Kaval Keepu. A prohledáte pláně, jděte na sever od vesnice Rush. Před zdejším chrámem zvaným Kahooli položte všechno jídlo a vyspěte se. Hladoví do chrámu vstupte a promluvte si s představeným. Vraťte se na jih po hlavní cestě. Na jižním konci vesnice Rush potkáte Navona Sandau, kterého představený chrámu označil za vůdce černých vrahů: zabít, prohledat a vzít klíč Cellar key. Ve zdejším obchodě můžete nakupovat klíče. Pokud je ještě nemáte, kupte si klíče Virtue key a Guildis Thorn. Klíč Guilds thorn se vám bude hodit v následující kapitole, ale bude možné se bez něj obejít. Ve zmíněném krámku také můžete nakoupit diamanty. Ano, říkám nakoupit namísto prodat, jelikož na začátku čtvrté kapitoly vás oberou o všechny peníze, ale věci vám nechají. Vyměňte si tedy peníze za diamanty podle hesla „schovat prachy do zlata".

Na jih od vesnice Rush nyní prozkoumejte studnu u cesty (Virtue well) a odemkněte ji klíčem Virtue key. Ve studně naleznete Kings peace, se kterým se vydejte na jih. Kousek severně od Prank Stone odbočte k velkému vodopádu. Na obrázku vodopádu podržte kursor, až se změní na Enter. Vejděte do skrytého podzemí. Najděte pokoj Navona (po cestě se musíte přehoupnout pomocí lana přes díru), odemkněte ho klíčem Cellar key a vstupte. V další kapitole s vámi již nepůjde James, takže některé důležité věci je záhodno předat Gorathovi. Otevřte bednu kódem DARKNESS. Demo.

Kapitola IV

Úkolem této kapitoly je utéci s Gorathem a Owynem ze severní země. Nejdříve však musíte utéci z podzemí Delekhanova města. Od mrtvých stráží si poberte své věci a odemkněte východní dveře klíčem Guildis thorn. pokuj jej nemáte, musíte vypácit dveře severní a v místnostech za nimi tento klíč najít. Za zmíněnými východními dveřmi po chvíli naleznete klíč Interdictor, kterým v počáteční hale odemknete dveře jižní. Následuje rozsáhlé bloudění kobkami a mnoho bojů. Dávejte si pozor na zásoby jídla, dostatek lan a loučí. Za nějaký čas se dostanete do vyššího patra podzemí, které je už docela malé - brzy budete z dungeonů venku. Na obrázku města Sar Sargoth si prohlédněte lebku, přečtěte si pergamen a vezměte diamant. Obelisk Nalars rib, o kterém se ve zprávě píše, naleznete jižně od města schovaný ve skupince stromů. Vložte do něj diamant a vydejte se na západ (akce s obeliskem není bezpodmínečně nutná).

Navštivte hospodu ve městě Armangar a promluvte si s Irmelynem. Požádá vás o zachránění jeho bratra Obkhara ze zdejších naftových dolů. Vysvobození bratra není nutné, avšak můžete to zkusit. Mě se to nepovedlo, jelikož jsem neměl dostatečně vysokou zkušenost lámání zámků. Doly se nachází severovýchodně od Armangaru. Jděte po jižním břehu řeky, až narazíte na most. Přejděte a nechte se zavřít do dolů. Uvnitř nezapalujte louče, jinak vyletíte do povětří. Zakouzlete raději světlo magické. Obkhar se nachází severovýchodně od vchodu do podzemí. Utéci musíte podzemní řekou s nasazenými plynovými maskami. Masky se pravděpodobně nachází v zamčených bednách, ale já jsem je ani po velkém úsilí nedokázal vypáčit. Tak nebo tak, doly můžete vynechat.

Vydejte se dále na jih. Minete Armangar a dostanete se k průsmyku do jižních zemí. Most je však hlídán bojovníky požadujícími heslo. Heslo sice nemáte, ale nyní se na něj již můžete ptát. Vraťte se k Sar Sargothu a pokračujte na východ. Jižně od vesnice Caern a západně od následujícího rozcestí musíte nalézt domek kouzelnice Cullich. Je poměrně skrytý za skálou a za stromy, takže doporučuji používat dalekohled. Cullich naučí Owyna kouzlit mámení zraku zvané „And the Light shall lie". S tímto kouzlem se vraťte na západ k vesnici Harlech. Nežli se přiblížíte k domkům, zakouzlete mámení zraku, ale pozor: kouzlo vydrží pouze několik kroků, po chvíli je musíte vždy zakouzlit znova. Ve vesnici najděte Moreaulfa, který vám řekne tajné heslo. Heslo řekněte bojovníkům hlídajícím most na jihu, přejděte, pobijte zbojníky a pokračujte na jih. Po chvíli potkáte muže, který vás dovede do přátelského vojenského ležení.

Kapitola V

James, Locklear a Patrus v této kapitole musí pomáhat hraběti Martinovi a baronu Gabotovi bránit pevnost Northwarden. Nejdříve jděte do Northwardenu a promluvte si s Gabotem. Dále najděte Martina u cesty jižně od pevnosti. Tento hrabě vám nyní bude dávat úkoly, jejichž splnění mu budete hlásit, abyste dostali další úkoly. Martin bude stát vždy na stejném místě, takže si zapamatujte okolí. Prvním úkolem bude otrávit jídlo ve třech bednách západně od cesty kousek od Martina. Jed Coltari poison si můžete koupit ve zdejších obchodech, já jsem ho našel u mrtvého bojovníka ležícího směrem k vesnici Dencamp on the Teeth. Odpovědi na hádanky beden jsou: DOOR, OUTSIDE, ONION. Při jejich otvírání zapláčou hráči bez znalosti moredhelského písma. Jídla si berte nejdříve k sobě, použijte na ně jed a vracejte je zpět do beden. O otrávení zásob řekněte Martinovi a dostanete další úkol: dovést pěvce Tamney zpět do pevnosti. Pěvec se nachází v kolně ve vesnici D. on Teeth. Dveře kolny však musíte vyrazit, což se povede pouze muži se silou nad 30 bodů. Této síly dosáhnete požitím nápoje Fadamors formula, který si můžete koupit v obchodě. Tamney však s vámi nebude chtít odejít. Nejdříve mu budete muset přinést kameny Geomancy ze zdejší jeskyně.

K jeskyni vede odbočka od cesty, východně od Teethu. Bedna s kameny se nachází na severu jeskyně. Dejte kameny Tamneyovi a poraďte se s Martinem. Pošle vás na sever pro válečné plány Moredhelů. Jděte tedy na sever od Northwardenu. Narazíte na skupinu goblinů, kteří střeží průsmyk. Podplaťte je dvěma tisíci zlatých (peníze získáte prodejem diamantů od Tamneye v obchodě, který nejvíce nabízí). Jděte na sever, do vesnice Raglam. Po cestě si všimněte rozbitého katapultu. Ve vesnici si promluvte s konstruktérem žijícím v domku vedle hospody. Před rozmluvou se v hospodě opijte do němoty, tj. na 100%, protože konstruktéra pobaví vaše hra loutnu. Řekne vám, že chybějící součást katapultu schoval do bedny u severního mostu. Pro součástku si dojděte (pozor, bedna je těžce zapastěná), vložte ji do katapultu a vystřelte. Vraťte se do Raglamu a vstupte do domu kapitána Kroldecha na jihu městečka. Zde naleznete plány pro Martina. Martin vám zadá poslední úkol: najít a pobít moredhelské kouzelníky nacházející se v okolí. Tyto magiky naleznete jihovýchodně od Dencamp on the Teeth poblíž domku se studnou. Pobijte je, podejte hlášení Martinovi a vraťte se do Northwardenu. Čeká vás bitva s moredhelským vojskem!

Název hry:	Betraya at Krondor
Firma:	Dynamix (Sierra)
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure-dungeon
Na počítač:	MS-DOS
Obtížnost:	vysoká
Originalita	81 xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	88 xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	90 xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	78 xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	86 xxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	74 xxxxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt:	85%
Poznámka:	Už se těšíme na knížku.

Kapitola VI

Cílem kapitoly 6 je najít knihu Book of Macros s Owynem a Gorathem. Tato kapitola je pravděpodobně nejrozsáhlejší ze všech, jistě pořádně prozkouší vaši trpělivost. Na samém začátku se ocitnete ve stokách pod Krondorem. V jejich jihovýchodním rohu narazíte ve slepé uličce na dívku Katt, která vás požádá o nalezení sošky Idol of Lassur. Tuto sošku najdete v truhle o patro níže, toto nižší patro je poměrně rozsáhlé, ale idol je hned v bedně první, dále se již pouštět nemusíte. Vchod do této nižší úrovně se nachází v původně slepé uličce kousek severně od východu ze stok. Katt vás pošle do Malac Crossu, kam se ihned vydejte. Město je hlídáno třemi tlupami černých kouzelníků, které musíte do jednoho pobít, abyste si zasloužili uznání představeného města. Abyste narazili na všechny tři tlupy, přijďte raději do města po cestě a nechoďte podél skal. Ve městě navštivte chrám a promluvte si s abém Gravesem. Pošle vás za M. Waylanderem do vesnice Sloop. Na cestě do Sloopu se můžete stavit u draka věštce, do jehož jeskyně vede odbočka na jih kousek za Crossem. Waylander se nachází ve svém domě poblíž obchodu. Až k němu dorazíte, předá vám lístek pro abého, který musíte dopravit zpět do Crossu. Po vyčerpávajícím putování se vraťte před Krondor na rozcestí čtyř cest. Přímo ve středu leží čerstvý mrtvý, kterého oberte o klíč Nivek's key.

Nyní jděte nejkratší cestou do vesnice Eggley a zamčený dům Stellan's house odemkněte nalezeným klíčem. Najdete mapu popisující podzemní systém kláštera Sarth. Vydejte se tedy do Sarthu a na obrázku pevnosti ťukněte na místo úplně vlevo dole - dostanete se do podzemí. Chvíli to zkoušejte, než se vám to povede. Podzemními chodbami projděte do knihovny a bedlivě zkoumejte knihy, dokud nenarazíte na informaci o knize Makros a její souvislosti s Elvandarem. Vaše další cesta vede do Elfí země, která se rozkládá v lesích za západními horami. Dostanete se tam pouze skrz trpasličí doly Mac Mordain Cadall, kde jste se stavovali již v kapitole první (vchod do dolů se nachází jižně od města La Mut). Do dolů tedy vstupte a jděte do místnosti, kde jste bojovali s kamennou příšerou. V chodbičce za ní se otevřelo schodiště do nižších pater podzemí. Až sestoupíte dolů, směřujte výhradně na severozápad a držte se hlavních cest. Po určitém bloudění vystoupíte na denní světlo na druhé straně hor, u vesnice Elvandar. V elfí zemi choďte zásadně po mapě, je to přehlednější. Většina elfích domů je postavena v korunách stromů a vylézt do nich můžete po lanech visících z listoví. Jakékoliv cavyky a bloudění elfím lesem jsou však zbytečné. Do konce kapitoly vám zbývají již dva poslední úkoly a nemá cenu se zdržovat. Nejdříve se vydejte na sever po východním břehu řeky. Minete několik pastí a bojů a dostanete se do malého údolíčka sevřeného skalami z jihu, východu i ze severu. V tomto údolíčku chvíli choďte, až narazíte na prince Calina. Dá vám klíč ke starým ruinám, několik rad pro putování elfí zemí a vyučí vás ve střelbě z luku a v plížení. Kdo chce, může se podívat do ruin na západě elfí země. Ten, komu šestá kapitola již straší v hlavě může přejít řeku přes severní most a držet se hlavní cesty, dokud nedorazí do hlavního města elfů. Tam pouť Owyna a Goratha prozatím končí a my se přeneseme zpět k Jamesovi, Patrusovi a Locklearovi do kapitoly sedm.

Kapitola VII

Tato kapitola je více méně oddychová. Vaším úkolem je nalézt a zničit magický přístroj na trhliny v prostoru zvaný Rift machine v les Dimwoodu. Na začátku se dejte na JV pře malý mostík. Pokračujte na JV, až narazíte n Martina. Promluvte si s ním a pokračujte n JV. Za chvíli potkáte Obkhara, který vá řekne některé důležité informace. Fám o nedostatku jídla vůbec neberte vážně, pro tože v lese je tolik žrádla jako nikde jinde Přejděte řeku do jižní části lesa přes most hlí daný skupinou goblinů. Budou sice chtí heslo, ale lepší je gobliny pobít, než sháně jejich hesla. Za mostem se stočte na východ a jděte po břehu řeky, až narazíte na Moreaulfa. Řekne vám, že magický předmět schopný deaktivovat stroj Rift se nalézá v bedně v kaňonu na jihozápadě lesa. Bednu najděte a otevřte heslem VICTORY. Hledaný předmět v ní však již není. Odnesl ho Squire Phillip, kterého naleznete v domku, půjdete-l přímo (!) na sever od bedny. V cestě vám bude stát několik kopců a moredhelů, ale t vás nesmí svést z linie. S magickým předmě tem se přes most vraťte do SV části lesa Přes další most přejděte do části severo západní. Při soutoku řek se zde nalézá malý poloostrov, jehož špička je zdánlivě nepří stupná. Část kopce je však moredhelskou magickou iluzí a je možno kopcem projít. Na poloostrově naleznete Rift machine, který deaktivujete magickým předmětem. A teď opět k Owynovi a Gorathovi.

Kapitola VIII

Z elfí země se vydáte do pusté cizí země rozkládající se v jiné realitě mimo Midkemii (mimo hlavní mapu). V této zemi musíte nalézt kouzelníka Puga a jeho dceru Gaminu. Pug se k vaší dvojici přidá, a jelikož je to schopný kouzelník, bude vám velmi potřebný. Vždy sbírejte jídlo. Je ho zde totiž málo a v další, poslední kapitole již nebude jídlo skoro žádné, takže připravujte zásoby. Jakmile se trochu rozkoukáte a pobijete pár nepřátel, vydejte se na severní výběžek ostrova k pěti mramorovým sloupům. Po cestě prohledejte severovýchodní sektor ostrova. Na jižní straně jedné z hor naleznete v osamělém stanu krystalovou hůl, bez které v tomto světě nemůžete kouzlit. Hůl se však rychle vybíjí. Její síly můžete obnovit pouze pomocí krystalické many, kterou nalézáte nejen v opuštěných stanech a u mrtvol, ale i zkoumáním žlutých krystalů. Užitečná může být také mapa této země, kterou můžete nalézt hned v několika kopiích ve stanech roztroušených po severní části ostrova. Jednoho ze sloupů na severním výběžku ostrova se dotkněte a přesuňte se přes most na JV cíp ostrova (nechoďte JZ částí země, je zatím nebezpečná). Pokud půjdete po východní cestě, můžete si všimnout domku u cesty, který je hlídán magickým pole. Uvnitř je hlídán Pug. V jednom z domků na JV najdete pohár RInn Skrr střežený skupinou domorodců. S tímto pohárem se vraťte ke sloupům a dvakrát se některého sloupu dotkněte (nedotýkejte se sloupu prostředního). Duše bohů vás přenesou k domku na SV země, kde by magickým polem držen zesláblý Pug. Bohové pole zruší a zpřístupní vám také jihozápadní část ostrova. Se svým novým členem se tam hned vydejte a pečlivě zkoumejte díry v zemi.

A nakonec ještě většina odpovědí na hádanky (seřazené abecedně). Některé hádanky jsou nádherné, opravdu klobouk dolů Dynamixu, dali si s rébusy velkou práci. Odpovědi jsou: advice, alcohol, alphabet, arrow, ashes, bard, bark, barrow, bell, blade, blood, book 2x, bottle, breath, briars, bridge, broom, bubble, bull, button, candle 2x, cane, cards, chest, coals, coffin, colts, darkness, day night, death 2x, delekhan, dice, die, dispute, door, drum, echo, eggs 2x, equals, eye to eye, eyes 2x, farrier, fire, fleas, fog, future, gallows, gauntlet, glamredhel, gloves, grave 2x, hair, hangman, haste, hole, holes, honey, horseman, ice, icicle, jacket, key, knocker, lake, life, logs, magic, mattress, milk, mirror, mouse, music, name, noise, noose, nothing, ocean, onion, orange, outside, paddle, path, peace, pipe, plow, priest, promise, rain 2x, ring, river, rope, rust, saddle, sawdust, saws, secret, shadow 2x, shoe, shoes, sieve, silence, smoke, snail, snares, snowflake, spider, sponge, spurs, square, stairs, stake, stars, stove, stranger, sunshine, surf, sword, table, temper, temple, the dead, thistle, thorn, thought, towel, trade mares, treasure, trolls, victory, wagon, wall, walnut, water, waterfall, weary, wind, wrong, yesterday. A nezlobte se, že vydávám tolik informací o hře, nad kterou byste si chtěli dumat, já bych dopříště všechno zapomněl. **ANDREW**

+1

Je to neuvěřitelné, ale je to tak. Jsme tak neskonale troufalí a drzí, že si dovolíme sprostě a bez zábran vydat návod na hru, která již jistě leží v hromadě vašich originálek velmi hluboko a vrstva prachu na ni usedající nebere konce. Ano, naše troufalost nezná hranic a naše namyšlenost je gigantická - jinak bychom si nikdy nemohli myslet, že vám tento návod dokonce pomůže. Ano, čtete správně - pomůže! Chceme vám tímto návodem pomoci, protože se stále domníváme, že jde o hru obtížnou a protože se nám v redakční poště objevilo již několik dopisů s prosbou o zveřejnění tohoto návodu. Ovšem, náš zákazník, náš pán. Všechno pro naše čtenáře. Protože ale není nic tak snadné jak se zdá, problémy se vyskytly i tady. Návod v psané formě u nás neexistoval, a tak se musel nalézt dobrovolník, který by se znovu vydal do temných kobek a pozemních bludišť zachránit učitele jménem Mordamir, který zmizel za podivných okolností. Na dalších řádcích se tedy dozvíte, jak nešťastný ICE vyrazil hledat svého učitele a jak to nakonec všechno dopadlo...

Část první:

První část (he - he) aneb není nad dobrý začátek.

Toto je fantasy „povídka" inspirovaná zážitky ze hry IMMORTAL. Veškerá podobnost postav a předmětů zde uvedených je čistě záměrná a slouží k lepší orientaci ve hře samotné. Kdybyste si náhodou nevěděli ve hře rady, nezoufejte. Žádný další návod už nevyjde a k tomuto problému se už nikdy vracet nebudeme.

Když jsem se porozhlédl po nepříliš prostorné místnosti, ve které jsem se ocitl, upoutala mou pozornost svíce na stole. Když se z jejího kouře zformoval oblak v podobě Mordamirovy hlavy, bylo vše jasné. Tohle je určitě fantasy hra! Mordamir, můj učitel, mě slušně požádal o drobnou službičku; stačí prý jen projít pár pater a najít jej ve sklepení. Že na mě číhá smrt skoro na každém kroku, že je bludiště plné nejrůznějších potvor a pastí, a že to nakonec všechno dopadne úplně jinak pozapomněl. Nevadí, stejně to pro něj udělám, něco jsem se od něj přece jen naučil, pomyslil jsem si a odešel z místnosti.

Hned za dveřmi mě čekala první potyčka s odporným goblinem. Nalezl jsem také tělo unaveného muže, který zde již několik let nehybně odpočíval, asi proto, že byl mrtev. Nalezl jsem prsten a tři kouzelné střely. O malý kousek dál bojoval jiný muž s jiným goblinem. Pomohl jsem mu k vítězství a dostal klíč od truhly v téže místnosti. Odemkl jsem truhlu a nalezl hromadu zlaťáků, návnadu, semínka jedovatých hub, láhev vody a starou mapu. Opustil jsem toto smutné místo a vydal se na sever, do úzké chodbičky. Tady jsem se vypořádal s goblinem hlídajícím zlaťáky a když jsem jeho odporné slizké a zelené tělo prohledal, nalezl jsem dopis a klíč. Přečetl jsem si dopis a vstoupil do další místnosti. Všiml jsem si, že je tady poněkud podivná podlaha, a proto jsem místnost raději prošel podle zdi. Další místnost mi připomněla nákres na mapě. Prohlédl jsem tedy znovu nalezenou mapu a vyhnul se pastem v zemi.

Další místnost byla podle všeho domovem neviditelných stínů. Pomocí kouzelných střel - fireballů - jsem rozsvítil pochodně na zdech a stínům se vyhnul. Nalezl jsem jakési kouzlo a amulet. Odemkl jsem poslední dveře a unaven jsem se složil na připravené lože ze slámy. Zdálo se mi o dobrodružství a Mordamirovi. Probudil jsem se a zbavil se těch částí obilí, kterým se říká vosiny z toho místa kterému se obvykle říká ... (vždyť vy víte!). V této místnosti mě upoutal paprsek světla, který se od zrcadla na zdi odrážel na podlahu. Přistoupil jsem tedy k zrcadlu a nastavil lesklý amulet tak, aby světlo dopadlo na diamant ve stínu. Ozval se podivný zvuk a cesta do další úrovně byla volná. Čekal snad někdo něco jiného?

Část druhá:

Hnízdečko Slizu aneb smrt číhá za každým rohem.

Heslo: CDDFF10006F70

Jakmile jsem sestoupil ze schodiště, pochopil jsem, že rychlé nohy jsou to jediné, co mě v této úrovni ochrání. Rychle jsem utekl do vedlejší místnosti, aby mě nepohltil odporný závoj zeleného slizu. (O původu tohoto slizu bychom mohli debatovat, ale podle mého názoru jde o skřetí zvratky.) Obchodník ve vedlejší místnosti prodával lektvar, který mě měl ochránit před tímto slizem. Poprvé byla jeho cena příliš vysoká, ale když jsem s mužem promluvil podruhé, nabídl mi slevu, kterou jsem si již mohl ze svých skromných úspor dovolit. V této místnosti poletovala také skupina světýlek, které jsem si ale rychle naklonil kouzlem CHARM. Než jsem místnost opustil dveřmi na severu, sebral jsem ze země kámen. Pobil jsem gobliny strážící dveře a u jednoho z nich nalezl váček s kouzelným „Prachem Úslužnosti". Prošel jsem dveřmi, vypustil zelená světýlka se své moci a dobil gobliny. Stanul jsem tváří v tvář jejich králi. Nevypadal příliš přátelsky, a tak jsem zde utrousil několik semínek jedovatých hub. Jejich výpary měly větší sílu než slova. Promluvil jsem s umírajícím králem, nabídl mu vodu, kterou jsem nalezl v prvním patře a nechal si poradit. Z útržků slov a vět jsem pochytil cosi o slizu, kamenech a cestě dolů. Nic moc! Naštěstí mi král věnoval klíč, takže moje snaha nebyla tak úplně zbytečná.

Vrátil jsem se zpět k východu, ale před vstupem do místnosti slizu jsem si namazal boty lektvarem od kupce. Teď jsem již v klidu mohl sebrat diamant, prohledat kosti a nalézt Elfí mečík. Podle rady krále jsem také zkusil položit kámen na sliz. Bylo to téměř neuvěřitelné, ale kámen se působením slizu změnil na rudý diamant. Raději jsem o tom nepřemýšlel a vydal se na jih. Promluvil jsem s trpaslíkem, který prováděl cosi důležitého na diamantu, který jsem tak nutně potřeboval. Nevypadal příliš úslužně, ale prach, který jsem již dříve nalezl fungoval bezvadně - třetí diamant byl můj. Vydal jsem se dál doprava, prošel chodbou slizu, odemkl dveře klíčem od krále a vstoupil do poslední místnosti. Přesně podle slov Krále jsem položil diamanty do odpovídajících otvorů - do kruhu nalevo doprava, do prostředního kruhu doleva, do posledního kruhu doprostřed (viz obr.) a sestoupil do dalšího patra.

Část třetí:

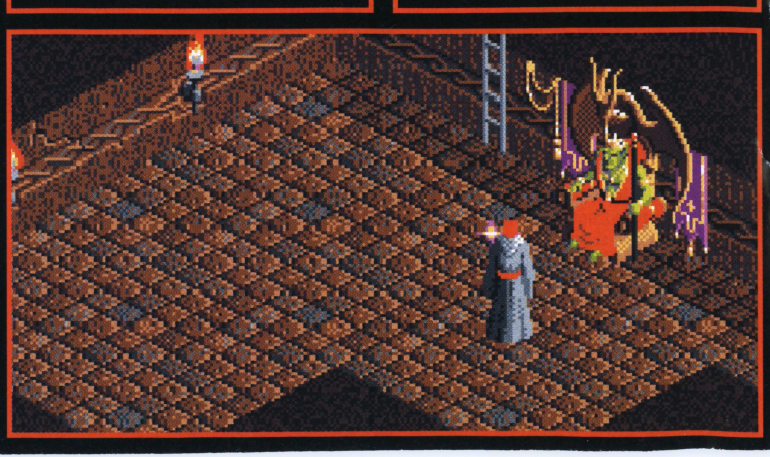
Chvála milosrdenství aneb proč se vyplatí dát napít vody králi goblinů.

Heslo: F47EF21000E10

Objevil jsem se na okraji propasti tak hluboké, že pouze při pomyšlení na pád do ní jsem dostal chuť vypnout počítač a jít se projít na vzduch. Když jsem se vrátil, sestoupil jsem po žebříku napravo do místnosti, kde probíhal krutý boj mezi goblinem a trollem. (Pro nedostatek českých ekvivalentů budu i nadále používat originální anglické termíny.) Nechal jsem dvojici jejich škádlení a z truhly jsem vzal zlato a dvě ohnivé střely, fireballs. Potom vedla moje cesta zpět a dolů, žebříkem nalevo. Tady mou pozornost upoutala dvojice goblinů, kteří bojovali spolu. To mi připadalo podezřelé, a tak jsem pro jistotu pomocí ohnivé koule zastřelil goblina stojícího nalevo. jakmile se složil k zemi, pochopil jsem celou záhadu - po prohledání jeho těla jsem nalezl kouzelný prsten, kterým je možné měnit podobu do podoby odporného goblina. Další dobrodružství mě zavedlo dolů, kde stál goblin na stráži. Po použití kouzelného prstenu (PROTEAN RING) ale nebyl problém se mu vyhnout a v truhle najít zlato a tři bomby paralyzující trolly.

Vrátil jsem se do místnosti, kde bojoval goblin a troll a druhou střelu použil na eliminaci trolla. Goblin mi otevřel zamčené dveře, které vedly před trůn krále, mého známého z předchozí úrovně. Než jsem vstoupil do trůnní místnosti, prohledal jsem tělo mrtvého trolla a nalezl rituální dýku.

Když jsem předstoupil před trůn Krále goblinů, pochopil jsem, proč se vyplatí dát napít vody Králi goblinů (Pokud to vy nechápete, zkuste si v předchozí úrovni nechat krále umřít!!!). Po kratším rozhovoru jsem vystoupil pln obav po žebříku vzhůru. V místnosti bodáků jsem pozorně sledoval polohu jednotlivých ostnů a nalezl místa, ve kterých ostny nehrozí. Potom již nebyl problém sebrat diamant a sestoupit po schodech dolů. Tady jsem zpozoroval dva trolly, kteří očividně na něco čekali. Zkusil jsem tedy odhodit rituální nůž, který trollové používají pro vyhlášení boje na život a na smrt. Pohled na krutý a krvavý boj nebyl ničím příjemným, a tak jsem raději z místa boje uprchl. V další místnosti se mi podařilo oba trolly paralyzovat bombou nalezenou již dříve, a tak se vyhnout dlouhému a namáhavému boji. V poslední místnosti jsem zlikvidoval trolla, zdřímnul si na pohodlné slámě a přistoupil k věčnému ohni, planoucímu uprostřed kruhu. Po chvíli čekání jsem si všiml, že rudá barva ohně se pravidelně mění ve fialovou. Vykal jsem fialové barvy, vstoupil a rychle položil rudý diamant. Teleportovací zařízení bylo spuštěno a já se ocitl přímo na druhé straně propasti, před schody do další úrovně.



Část čtvrtá:

Říše ohně aneb jak je důležité mít létající koberec.

Heslo: B5FFF31001EB0

Od schodů vedly moje kroky k mému známému z prvního patra. Znovu jsem mu pomohl vypořádat se s trollem. Jako odměnu jsem i vysloužil létající koberec, který je v těchto končinách velice důležitou a vlastně naprosto nezbytnou pomůckou. V další místnosti jsem ihned použil koberec a i přes nebezpečí, které mi hrozilo prohledal vzdálený kout místnosti. Nelezl jsem útržek šatů skrývající prsten jakési Anny, která mě v tu chvíli vůbec nezajímala, hlavně proto, že mi doslova „hořelo za zadní částí těla". Se štěstím jsem proletěl i další místností a doufal, že se už do těchto míst nikdy nepodívám. Raději jsem se po takové námaze dosyta vyspal na další cestu.

Podle rady muže z první místnosti jsem sestoupil po žebříku. Kromě toho mi nic jiného nezbývalo. Po kratší šarvátce a několika mrtvých trollech jsem sestoupil hlouběji a narazil na nešťastnou dívku ztrativší (překrásné slovo!) prsten. Když jsem jí věnoval nalezený prsten (ANNA's RING), věnovala mi jiný prsten a radu, jak se dostat z této prokleté ohnivé zóny. I když jsem z jejích slov nebyl moc moudrý (tři prsteny kolem trojúhelníku ve směru hodinových ručiček...), poděkoval jsem a sestoupil k ďábelskému znamení.

Použil jsem radu Anny a ote'vřel tajný vchod do další úrovně. Konečně jsem pryč z tohoto pekla!!! (Vysvětlovat jak jsme přišel na to, že tři prsteny (DUNRIC'S, PROTEAN a FROM ANNA) je třeba položit do tří otvorů okolo znamení a celý kruh potom několikrát oběhnout dokola po směru hodinových ručiček nebudu. Raději udělejte totéž a sestupte do další úrovně.)

Část pátá:

Porada goblinů aneb i s odpornými zelenými tvory se dá dohodnout.

Heslo: D630F43000EB0

Jen co jsem svoje kroky dovedl do dalšího patra, pozdravil mě posel goblinů a pozval na důležitou poradu generálního štábu UGF (United Goblin Forces). Než jsem jej následoval, uchopil jsem v ruku a posléze uvrhnul v zavazadlový prostor podivné vejce, které se na mě přímo smálo. V dalším komnatě jsem se zúčastnil válečné porady a vyslechl prosbu vrchního velitele UGF - naštěstí chtěl jen maličkost - odlákat jakousi příšerku od kouzelné fontány - zdroje Živé vody. Zapomněl se sice zmínit, jaké že je příšerka povahy a velikosti, ale já se úkolu s radostí ujal. Jen najít tu fontánu...

Ve vedlejší místnosti jsem od známého buzinessmana koupil kouzelný lektvar a ve velitelské místnosti použil. Náhle jsem se stal menším, ještě menším a ještě menším, až jsem byl nejmenším na celém světě. Jéééé. Samou radostí bych málem zapomněl proklouznout otvorem ve zdi a projít do další místnosti. Chvíli jsem se honil s trolly, kteří hořeli touhou mě zašlápnout, ale za chvilku jsem byl již ve své staré formě. Ještě než jsem se vypořádal s trolly, otevřel jsme truhlu v místnosti, vyprázdnil její obsah (ZLATO, VODU, FIREBALLY, DOPIS a SENZOR) a rychle vypil vodu, abych zmírnil účinky rychlého růstu. V další místnosti jsem se pomocí fireballů vypořádal s dráčky. Z jednoho nebožáka naštěstí vypadl klíč ode dveří. Když jsem odemkl dveře, čekal mě těžký úkol, na který mě upozorňoval již návod na obsluhu senzoru. Pomocí rady, která určovala směr pohybu (LEFT, DOWN, RIGHT, DOWN, LEFT, DOWN, RIGHT, UP, RIGHT, DOWN) a senzoru, který mě vždy spolehlivě varoval před špatnou cestou jsem ale nebezpečí zažehnal a prošel do poslední místnosti.

Tady jsem si trochu zaběhal, abych unikl odpornému slizu, když vtom se začal z mého vajíčka klubat další dráček. Naštěstí jsem věděl, jak na něj. Postavil jsem se na trojúhelník v místnosti tak, aby se dveře do další úrovně otevřely. Potom jsem položil návnadu (BAIT) u první úrovně a dráček mi svou vlastní váhou zajistil bezpečnou cestu do dalšího patra. Chudák, co se s ním asi stalo po setkání se slizem raději nedomýšlet.

Část šestá:

Hrůza začíná aneb ne každý pavouk je pro štěstí.

Heslo: C65FF53010B41

Ačkoli je tato část velice krátká, můj pocit z ní nebyl dvakrát příjemný a opravdu jsem se snažil ji mít rychle za sebou. V první místnosti se dvěma otvory jsme zpozoroval, že se čas od času z jedné vynoří něco, co velmi silně připomíná nožičky jakéhosi pavoučka. Proto jsem raději počkal, až budou nožky ven z jedné díry a rychle proběhl druhou. Moje předpoklady se potvrdily, ale pavouček byl nepatrně přerostlejší, zřejmě z požírání mých předchůdců. Rychle jsem se k němu přiblížil podél vzdálenější stěny, vyhnul se pavučině, kterou po mě vystřelil a vzápětí jsem již obludu ubil v boji zblízka, který nepatřil mezi nejpříjemnější zážitky. Schody vedly dolů, stejně jako moje kroky.

Láhev alkoholu jsem s velkým sebezapřením vylil na truhlu, kde jsem zpozoroval jakýsi pohyb a uvnitř nalezl zlato a kouzlo na levitaci. Když jsem sestoupil níže, pochopil jsem, proč budu levitaci tolik potřebovat. Tolik pavoučích zámotků jsem v životě neviděl! Rychle jsem se vznesl nad povrch a s použitím všech sil jsem proletěl chodbou tak, abych se ani jediného zámotku nedotkl. Potom už jen schody nahoru, zasloužený odpočinek a další patro, ve kterém jsem vycítil přítomnost vody. Té vody, o které zřejmě mluvil velitel goblinů.

Část sedmá:

Služebička goblinům aneb závody s chobotnicí.

Heslo: C250F6301AC1

Zážitky z této úrovně mě připravily na nejhorší. Nejprve jsem nestačil zabránit podlé vraždě bezbranného Dunrica, připoutaného na zdi. Potom jsem vyslechl jeho příběh a varování před Mordamirem, který nebyl zdaleka tak ztracený jak se zdálo. Dokonce všechno nasvědčovalo tomu, že mě celou dobu obelhával a manipuloval se mnou. Od Dunrica, kterému už nebylo pomoci jsem výměnou za jeho prsten dostal tři kouzelné svitky. Sestoupil jsem dolů a utkal se se starým známým z předchozích úrovní, který mi pomohl. Jeho poslední služba, kterou mi právě nabízel, se mi ale příliš nezamlouvala, protože se mi zemřít nechtělo. Oplatil jsme mu tedy laskavost a posloužil pro změnu jemu k věčnému odpočinku. Usnul jsem spánkem spravedlivých a zdálo se mi o boji statečných mužů s obrovskými draky. Ráno jsem sestoupil do stok, o kterých mluvil velitel UGF. Na sudu jsem dopádloval ke konci chodby, kde odpočívala již zmíněná příšerka - gigantická a velmi ošklivá chobotnice. Po chvíli se mi podařilo ji vydráždit a přimět ji k tomu, aby se vydala za mnou. Pádloval jsem jako o život a v poslední chvíli se mi podařilo vyskočit na žebřík, kterým jsem do této úrovně vstoupil. Když jsem se vrátil, chobotnice byla ta tam, asi chudinka utonula v obrovském víru. V každém případě to ale znamenalo jediné; cesta do poslední úrovně je volná!!!

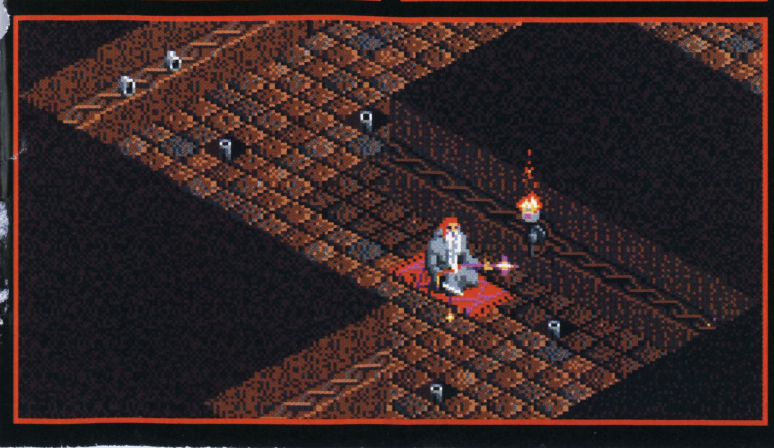
Část osmá:

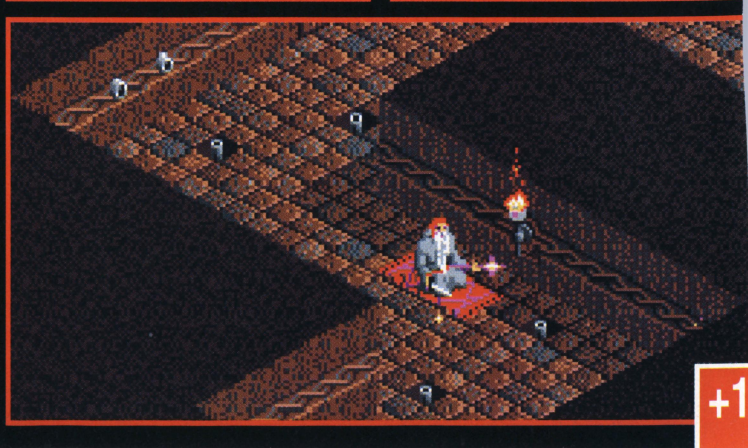
Velké finále aneb každá pohádka má svého draka.

Heslo: E011F730178C1

Jakmile jsem procitl z bezvědomí a rozhlédl se kolem, věděl jsem, že čas osudového setkání nadešel. Z truhly jsem vzal zlato, kouzlo BLINK a FIRE PROTECTION, sestoupil dolů, došel do středu prázdné místnosti a propadl se do dračí sluje. Ať se teď stane cokoli, určitě to nebude nic hezkého, pomyslel jsem si. Když se zpoza skal začala objevovat dračí hlava, věděl jsem, že nic strašnějšího se už stát nemůže. Hnán svou geniální intuicí (resp. po několika marných pokusech) jsem si připravil kouzlo BLINK a šestkrát zmizel před dračím ohněm. Proti sedmému plamenu jsem použil FIRE PROTECTION a když se drak unavil neustálým dýcháním (mimochodem, asi nepoužíval COLGATE, protože zápach z jeho chřtánu byl strašný), potěšil jsme jeho oko kouzelným amuletem. Náhle se v oblaku kouře objevil Mordamir a já pochopil, proč jsem vlastně tady; ne abych jej zachránil, ale abych mu obětováním vlastního života pomohl zabít jeho odvěkého nepřítele - posledního draka na zemi. Když se Mordamir vykecal, připravil jsem se na jeho útok. Jeho blesky jsem třikrát odvrátil kouzlem BODY STATUE, potom jsem se pomocí SONIC PROTECTION rychle zachránil před nebezpečným vysokofrekvenčním zvukem a poslední tři útoky včetně létajícího kostlivce odvrátil opět pomocí BODY STATUE. Potom ale Mordamir, který měl jasnou převahu, udělal taktickou chybu. Začal se vytahovat se svým amuletem, který mi před chvílí ukradl a zářil radostí nad tím, že dokud má amulet, nemůže mu drak ublížit. Moje poslední kouzlo MAGNETIC HANDS jej ale z omylu vyvedlo a jeho překvapení, když jeho amulet zmizel z jeho ruky a objevil se v mojí trvalo asi tak dlouho, než plamen z tlamy draka dorazil k jeho tělu a spálil jej na popel. Potom mě už nepřekvapilo ani to, že drak zmizel, ani to, že mě zachránila krásná Dunricova dcera Anna. Snad ani vás nepřekvapí, že hra už skončila. Tak zase někdy někde u nějakých návodů.

ICE





+1

SPELLBOUND
(OČAROVANIE)

Paráda! Naše prosby o návod na tuto opravdu tuhou osmibitovou hru od firmy Ultimate nezůstaly nevyslyšeny. Velcí slovenští pařani Martin Benča a Braňo Ábel nám na ni poslali detailní návod s perfektní mapou. Vězte, že kdyby ich nebylo, těžko bychom vám se Spellboundem pomohli. Některé části návodu jsme malinko zkrátili, abychom ušetřili místo, ale celkově to jistě nebude vadit. Na jednu věc vážení dopisovatelé nezapomínejte. Do svých návodů i recenzí vždy pište i hodnocení hry, abychom jej nemuseli doplňovat za vás, můžete na něj mít přeci jiný názor, ne? A teď už předáme slovo mistrům z Bratislavy a znovu si těžce povzdechneme nad tím, že nás bratislavské firmy odmítají distribuovat.

Tento postup umožňuje dohrať Spellbounda na počítačoch Atari. Nakoľko sme nemali prístup k iným osembitom, nemohli sme overiť, či existujú nejaké odlišnosti medzi prevedeniami na iných počítačoch. V našom návode len približné názvy predmetov. Dúfame, že Vám návod pomôže a prispeje k vyriešeniu Spellbound problému.

Uvedený návod popisuje najrýchlejší možný postup. (Rozmístění místností ve hře si můžete promítnout do tabulky A1 až M7, brzy se podle návodu zorientujete a ostatní lokace si umístíte sami - red.). Nepotrebné predmety pre ukončenie hry, ale pritom nevyhnutné pri hľadaní riešenia ako sú knihy, staré zvitky a podobne v tomto návode neprikazujeme ani zbierať ani čítať. V hre sú štyri pomocné predmety, ktoré je možné zobrať si a využívať ich možnosti, ale nie sú nevyhnutné (okrem gule K1) pre dohratie hry. Sú to teleport. kľúč A1, teleport. podložka B1, zrkadlo G1 a spomenutá kryštáľová guľa K1. Využitie týchto predmetov je nasledovné. Guľa v každej miestnosti okrem výťahu Vám ukáže smer, ktorým treba ísť, aby ste našli nejakú postavu, tzn. určuje jej polohu (príkaz Locate character). Ak vlastníte zrkadlo, stále vidíte svoju energiu a čo nesiete so sebou. Ako fungujú pomôcky na teleport je popísané v návode.

Na začiatku hry se nacházdate v miestnosti E3. Položte predmet zvaný Advert (alebo Všimné v CS verzii), zoberte teleportovací kluc A1 a choďte stále doprava. V miestnosti F3 na poschodí je žiariaca fľaša. K nej sa musíte dostať a zobrať ju. Urobíte to tak, že pôjdete až do H3, tam vyskočíte hore a po poschodí sa vrátite do F3. Zoberte túto fľašu a použite teleport. Vždy po použití volby teleport sa objavíte na teleportovacej podložke B1, tzn. v tomto prípade v miestnosti G3. Choďte stále doľava až do izby A3. V izbe C3 sa snažte vyhnúť guličke, ktorá Vám berie životnú silu. V A3 privolajte výťah, vojdite dohňo a vyvezte sa na strechu. Opustite výťah a choďte po strešnej záhrade stále doprava, pričom v A1 zoberte fľašu na kvapalinu L1 a úplne na konci kúzelný prútik O1. Použite teleport a choďte doprava do H3. Pomocou kúzelného prútika môžete dávať príkazy osobám v hre. V miestnosti H3 sa nachádza Thor. Prikážte mu, aby zaspal. Ak Thor odmietne, prikážte mu viac krát za sebou, aby bol šťastný, a potom sa ho opäť pokúste uspať. Ak Vás ani tak neposlúchne, musíte si zahrať celú hru ešte raz (Celé znova, uff? - pozn. redakce), pričom sa treba viac ponáhľať. Všetky postavy majú vlastnú silu, šťastie, jedlo a magické schopnosti. Postavy sú buď hore a vtedy ich sila a šťastie klesá, alebo spia a ich sila narastá. Každá postava okrem Thora po vyčerpaní sily automaticky zaspí a zobudí sa, až keď získa novú silu. Thor však sám od seba nezaspí, a preto ho treba vždy včas uspať, aby nezomrel vyčerpaním! Preto musíte na jeho stav dávať počas celej hry pozor. Na to, aby Vás postavy poslúchali musia mať určitú dávku šťastia. Preto je niekedy (najmä u Samsuna) nevyhnutné prikázať viac krát za sebou danej postave, aby bola šťastná a až potom ju o niečo požiadať.

Po uspaní Thora choďte naľavo do miestnosti s Florinom. Mal by byť v D3, ale môže sa nachádzať aj trochu ďalej. Dajte mu fľašu na kvapalinu a zoberte si ju naspäť. Tým si doplníte svoju energiu. Vašu osobnú silu, ako aj silu ostatných postáv môžete skontrolovať pomocou príkazu Examine alebo Preskúmaj. Vždy keď máte málo sily, vyhľadajte Florina, dajte mu fľašu na kvapalinu a zoberte si ju naspäť, čím sa vaša energia doplní. Vaša sila neklesá v reálnom čase, ale iba ak prejdete z miestnosti do miestonsti, alebo vykonáte nejaký príkaz ako je napríklad zdvihnutie predmetu. Je praktické po natankovaní dať fľašu opäť Florinovi, lebo ináč by ste s ňou nemohli pracovať a keď ju budete potrebovať na doplnenie energie, vždy si ju u Florina nájdete. Po načerpaní sily u Florina, mu teda dajte naspäť fľašu, choďte do výťahu a odvezte sa na druhé poschodie. Tu choďte doprava, pričom si zoberte od Samsuna lesný roh. Zafúkajte doňho a privolajte Elenarda. Pomocou lesného rohu je možné zavolať k sebe ľubovoľnú postavu, pokiaľ nespí, alebo nie je príliš unavená, prípadne nešťastná. Ak Elenard, alebo akákoľvek iná postava, ktorú potrebujete nepríde, musíte počkať až kým sa nevyspí a potom ju zavolať. Ak je v miestnosti príliš veľa postáv, tzn. viac ako dve, skôr ako privoláte nejakú ďalšiu postavu, musíte niektorú inú poslať preč. Pretože Thora je najistejšie mať uspatého a tesne po jeho prebudení (keď má veľa sily) sa nedá uspať je najlepšie naňho uplatniť takzvaný „Drezúra systém“ t.j. asi 3 až 4 krát ho poslať preč a hneď na to privolať k sebe, čím ho dostatočne vyčerpáte, takže sa už nebude zdrahať zaspať. Nesmiete ho ale unaviť natoľko, že Vás prestane poslúchať! U Thora, Florina a niekedy aj u mnícha Erika sa po čase objavuje možnosť zomrieť od hladu, a preto im príležitostne prikážte, aby sa najedli. Zomrieť od hladu môžu aj iné postavy, preto občas pomocou príkazu Examine skontrolujte ich stav, prípadne ich tiež nakŕmte.

Od privolaného Elenarda si zoberte kladivo. Choďte do výťahu a privolajte Thora zatrúbením na lesný roh. Dajte mu kladivo a požiadajte ho o pomoc. Thor veľmi vedecky opraví výťah. Položte na zem žiariacu fľašu, čím vypustíte Banshee (Ze staroangl. víla věštící smrt, či jiné zlo - pozn. redakce). Choďte na prízemie výťahom a odtiaľ do miestnosti C6. Postavte sa na neznámu kvapalinu C2 reprezentovanú žltou čiarkou na dlážke a použiť kúzlo na žiarenie brnenia. Zoberte laserovú pušku D2 a privolajte lesným rohom pani Rozmarinu. Dajte jej pušku a požiadajte ju o pomoc. Vráťte sa do výťahu a choďte do suterénu. V miestnosti A7 zoberte rastlinu E2. Použite teleport a choďte do F3, kde zoberte rybu C1. Použite kúzlo na ochranu proti plynu. Položte rybu aj rastlinu, vráťte sa do G3 a zoberte teleportovaciu podložku. Choďte do A3, zoberte sviečku J1, vojdite do výťahu a položte tam teleportovaciu podložku. Týmto docielite, že sa budete môcť kedykoľvek preniesť do výťahovej miestnosti, čo je strategicky výhodné. Zvezte sa na prízemie a zoberte si v miestnosti B6 štít B2. Opäť sa vráťte do výťahu a choďte na strechu do izby A1. Tu použite kúzlo na zapálenie sviečky (Candelium illuminatus). Položte sviečku aj štít a výťahom sa zvezte na štvrté poschodie do miestnosti A2, kde zavolajte Thora lesným rohom a požiadajte ho o pomoc. Zvezte sa výťahom na prvé poschodie a choďte až do izby I5, pričom v F5 zoberte lepidlo T2 (pozor na extrémne agresívne guličky, pred týmto úkonom doporúčame natankovať energiu od Florina). V miestnosti 15 zoberte lesný roh a preneste sa naspäť do výťahu. Zavolajte lesným rohom Florina a dajte mu lepidlo. Choďte na druhé poschodie do miestnosti E4 a zavolajte Elenarda. Dajte mu trumpetu a požiadajte ho o pomoc. Zoberte obe tehelné kocky, ktoré vzniknú po stranách rozbitej steny a choďte s nimi na štvrté poschodie do A2. Tu ich položte na seba tak, aby sa dal preskočiť múr a choďte do H2, kde zoberte oštep. Preteleportujte sa do výťahu, zvezte sa na prízemie a choďte do G6. Privolajte Samsuna. Nie je to nič jednoduchého. Samsun je ochotný Vás počúvať len úplne tesne po zobudení. Musíte tento malý interval vystihnúť. Ak by Vás aj tak odmietal, musíte ho najskôr vyhľadať, niekoľko krát za sebou mu prikázať, aby bol šťastný a dať oštep, ktorý je tiež ochotný prijať len v tomto malom časovom úseku. Potom opäť v tomto tesnom intervale ho privolajte do miestnosti G6. Ak ste mu ešte nedali oštep, dajte mu ho teraz a požiadajte ho o pomoc. Samsun hodí do stredu jamy malú kocku. Uvedený systém je tak trochu podraz od tvorcov, tejto inak výbornej adventury. Pri prechode do ďalších miestností na prízemí treba skočiť na túto tehličku, posunúť sa a opäť skočiť, pričom stačí jediný chybný krok a treba hrať hru odznova.

Vzhľadom na fakt, že na druhej strane budete potrebovať veľa vecí a naraz odnesiete maximálne 5, odporúčame podávať všetky tieto potrebné veci jednotlivým postavám a potom si ich na druhej strane privolať lesným rohom a pobrať si veci naspäť. Tým docielite, že cez túto nebezpečnú jamu budete musieť skákať iba raz. Najskôr teda čo potrebujete (tieto veci pozbierajte a podávajte ľubolným osobám). Musíte zobrať: všetky kúzelné kryštály tzn. A2 v izbe A2, L2 v izbe H4 a N2 z izby D2. Okrem toho Vám treba ešte kúzelný prsteň M2 z izby H4 a kryštáľovú guľu K1 z výťahu. Skôr ako sa vyberiete za priepasť, zapíšte si poradie jednolivých osob na obrazoch v miestnostiach C4, D4 a I4. Po preskočení priepasti zoberte rozbitý talizman P2, zavolajte Florina, dajte mu ho, požiadajte ho o pomoc a zoberte si opravený talizman späť. Choďte ku Gymbalovi do I6. Zavolajte sem mnícha Erika a dajte mu kryštáľovú guľu a talizman. Vy si zoberte všetky tri kryštály a zlatý prsteň. Použite kúzlo Crystalium Spectralis.

Hoďte do Gymbala červený, modrý a nakoniec zelený kryštáľ. Zoberte si od mnícha Erika talizman a použite kúzlo Release Spell, čiže odčarovať. Teraz už stačí k sebe postupne pomocou lesného rohu privolávať jednotlivé osoby v opačnom poradí, ako boli nakreslené na obrazoch v izbách C4, D4 a I4. Akurát v prípade, že dotyčná osoba je v tej istej miestnosti kde aj vy, musíte sa presunúť do inej izby, aby ste ju mohli privolať k sebe, a teda poslať domov.

Dúfame, že sa Vám pomocou uvedeného návodu podarilo dohrať túto hru úspešne do konca. Bohužiaľ Spellbound je tým typom hry, ku ktorej sa nesmierne ťažko píše riešenie, lebo vďaka neustále sa pohybujúcim postavám je presný postup vždy trochu iný.

Martin Benča a **Braňo Ábel.**

Název hry:	Spellbound
Firma:	Ultimate play the Game soft.
Rok výroby:	asi 1984
Typ hry:	Ostatní
Na počítač:	Sinclair, Atari, C-64
Minimum:	klávesnice
Originalita	82 xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	71 xxxxxxxxxxxxx
Prostředí	71 xxxxxxxxxxxxx
Grafika	50 xxxxxxxxxx
Hudba	-
Efekty	-

EXCALIBUR verdikt: 67%

Čau pařani! Posílám Vám návod na hru INSPECTOR GADGET. Je velmi dlouhá, ale jednoduchá. Města se nemusí plnit v tomto pořadí, ale musíte zachovat to, že do NEW YORKu poletíte až nakonec.

GADGETOVO MĚSTO

Penny: Promluvte s Gadgetem a on zapne televizi. Promluvte s ním opět a on odejde a potom exploduje televize. Promluvte s Quimbim (chlápek koukající z televize). Před domem jděte na mapu města a pokračujte na hrad Dr. CLAWa. Před hradem zazvoňte na zvonek, ale nikdo vám neotevře a proto pokračujte doprava kolem hradu.

Brain: Seberte čepici a policejní oblek. Otevřete dveře a vstupte dovnitř. V kuchyni vejděte do horních dveří.

Penny: Přes knížku použijte magnet na klíč, který visí na stropě. Potom klíčem odemkněte celu a promluvte si s vysvobozeným Gadgetem.

LONDÝN

Penny: Promluvte s panem WENSELETem BLOWSMOKEm a on začne vyprávět. Vy usnete a probudíte se v taxíku. Promluvte s taxíkářem a odpovězte mu „I don't believe you“ a dále řekněte větu začínající „He's an untamed...“. Muž vyhodí Braina a Vás uvrhne do Londýnského Toweru.

Penny(V Toweru): Postrčte štít a seberte Gadgetův dalekohled a pilník. Pilníkem se dostaňte ven z brnění (Use Gadget Drill.) Prozkoumejte dveře a zavolejte Brainovi.

Brain: Přejděte po mostě do hradu (Use Bridge). V muzeu seberte uniformu. Dále zatáhněte za sekeru na nástěnce (Use Battle Axe) a Penny je volná.

Penny: Otevřte dveře a jste venku. Pokračujte na mapu Londýna a jděte do uhelného dolu (Coal Mine). Tam dejte Gadgetovi jeho dalekohled a pilník.

Brain: Seberte helmu a rukavice. Vstupte do tunelu. Stiskněte malý kamínek na zdi. Prozkoumejte stěnu. Vstupte do tajných dveří (Use Wall). Přes vaši knížku použijte Gadgetův pilník a tím vysvobodíte zhypnotizovaného pána. Hned si s ním promluvte. Na letišti vstupte do dveří a odleťte.

MOSKVA

Promluvte si s ruským emisionářem.

Penny (Ve vlaku): Odklopte sedadlo (Use Brench). Promluvte si se stráží (Could I have a glass of water?) a zatáhněte za záchranou brzdu.

Brain: Vyskočte z okna (Use Window).

Penny (V komoře): Otevřte kabinet. Seberte Gadgetův laserový prst. Použijte laserový prst na bednu a potom ji otevřete. Seberte plakát a prozkoumejte ho. Otevřte horní zásuvku a seberte bič. Otevřte spodní zásuvku a seberte Gadgetovy kolečkové brusle. Zavolejte Brainovi.

Brain: Jděte na mapu Moskvy a dále do cirkusu. Seberte nos, paruku a oblek. Vejděte do zadní maringotky (Use Snarlow's Door).

Penny. Jděte ven.

Penny: Na dotíravého Iva použijte bič (Use Whip). Jděte na mapu Moskvy a pak k atomové elektrárně („Nuke Plant“). Dejte Gadgetovi kolečkové brusle a laserový prst.

Brain: Seberte plášť, klobouk a desku s papírem na zapisování.

Penny: Vejděte do budovy a vstupte do horních dveří. V kontrolní místnosti otevřte panel. Přes knihu použijte Gadgetův laserový prst. Na letišti stačí vstoupit do dveří (Use Door).

HONG KONG

Penny: Seberte slupku od banánu. Vzápětí se dostanete do žaludku jednoho nenasytného draka. Odhoďte banán (Use Banana). Za chvilku se ocitnete v jakémsi sklepě. Posuňte bednu. Otevřte poklop. Seberte láhev se sodou a deštník. Poklop nezavírej-

INSPECTOR GADGET

te! Vyskočte na bednu (Use Box) a zavolejte Brainovi.
Brain: Jděte na mapu města a vstupte do loďky na nábřeží. Je to čínská restaurace. Před vchodem seberte číšnický oblek a ručník. Vstupte dovnitř a pokračujte do pravých dveří (Go to Junk Storeroom), kde najdete Penny.
Penny: Vyjděte ven z restaurace a jděte na mapu města. Jděte do továrny na deštníky. Dejte Gadgetovi láhev se sodou a deštník.
Brain: Seberte mísu, oblek a deštník. Vstupte do dveří.
Penny: Otevřete horní dveře. Přes knížku použijte Gadgetův deštník. Paní Monica Adams se ihned probere. Před letištěm vstupte do haly a odleťte.

NAIROBI (Kenya)

Penny: Promluvte si s panem Merkinsem. Potom si promluvte s opicí, pak s Gadgetem a nakonec zase s Merkinsem. Zmocní se Vás jeho opice a vy zůstanete viset v kleci. Otevřte panel a seberte Gadgetův plášť. Přes knihu použijte magnet na ovládání klece. Klec sjede dolů a Vy dojdete na staveniště. Prozkoumejte krabici a najdete šroubovák. Použijte ho na vaše hodinky. Až budete u východu ze staveniště, kde hlídá jakýsi dělník, zavolejte Brainovi.
Brain: Jděte na mapu Nairobi a potom na staveniště (Constuction Site). Posbírejte oblečení a dělník odejde na oběd. Jděte na mapu Nairobi a potom do ZOO
Penny: dejte Gadgetův oblek Gadgetovi a potom si promluvte s hlídačem ZOO.
Brain: Seberte oblečení a lopatičku a vejděte do brány.
Penny: Promluvte s Gadgetem a jděte po cestě. Přes knížku použijte Gadgetův oblek. Potom si promluvte s čerstvě probuzeným Vladimírem. Na letišti vstupte do dveří a odleťte.

LOS ANGELES

Penny: Promluvte si se šoférem. Vstupte do limuzíny. V limuzíně zapněte televizi, zavolejte si telefonem a zapněte stereo. Rozzuřený řidič Vám přijde vynadat. Brain uteče, ale vy to schytáte. Ve sklepě otevřte skříňku a seberte z ní Gadgetovu baterku a kleště na dráty. Otevřte také panel a posviťte si dovnitř baterkou (Use Gadget Flashlight). Zašťourejte se kleštěmi v televizním obvodu (Use Pliers with Panel). Zapněte televizi a zavolejte Brainovi.
Brain: Jděte na mapu Los Angeles a navštivte „WAREHOUSE“. Seberte pás, část robota a akvárium. Vejděte do dveří a ocitnete se ve skladu s roboty. Otevřte horní dveře, kde naleznete Penny.
Penny: Vejděte zpět do haly s roboty a tam seberte krabičky od hamburgerů. Vyjděte ven a pokračujte na mapu města. Jděte na „O'ROLAND'S“ a vejděte do restaurace. Dejte Gadgetovi jeho baterku.
Brain: Seberte zástěru a klobouk.
Penny: Vejděte do dveří, ve kterých zmizel Gadget. Otevřte dveře s nápisem „Secret Sauce room“. Vyběhne číšník a zmizí v chodbě. Vejděte do dveří (Secret...). Přes knihu použijte Gadgetovu baterku. Promluvte si s paní vyrábějící omáčku. Promluvte s ní znovu a na letišti vylezte po schodech do letadla.

RIO DE JANEIRO

Hned jak dorazíte, opustí Vás strýček Gadget, ale přijdou jeho 3 kopie.
Penny: Promluvte si s kopií u auta. V autě s ní promluvte znovu (WHAT?, I ussualy sit in the back...). Dále vyhoďte Braina (Use Ejection Seat). V garáži pohněte pákou, otevřte zásuvku, seberte klíč ze zásuvky a nakonec pohněte pákou znovu. Vylezte na gadgetmobil (Use Gadgetmobile). Pohněte pákou pomocí klíče (Use Wrench with Rack Lever). Jděte do kanceláře (Go to Office). Seberte klíč, který leží na stole. Tento klíč použijte na levou zásuvku. Seberte spis a klíč druhý. Ten použijte na pravou zásuvku. Seberte mapu a třetí klíč. Potom mapu použijte a zavolejte Brainovi.
Brain: Jděte na mapu Ria. Pokračujte ke garáži. Seberte kabát, klobouk a paruku. Vstupte do garáže dveřmi, které hlídá robot.
Penny: Vyjděte ven z kanceláře a nastupte do auta (Use Gadgetmobile).
Brain: Zatáhněte za páku.
Penny: Použijte červený klíč na skříň. Najdete tam pilu a klíčky od gadgetmobilu. Posbírejte to. Použijte klíčky od gadgetmobilu na gadgetmobil. (Penny před Toothpick factory: Pokud jste nedali gadgetovi pilu, dejte mu ji.)
Brain: (Toothpick factory) Seberte čepici, kukuřici a tričko. Vstupte do dveří.
Penny: Jděte do Machine Room. Přes knihu použijte gadgetovu pilu. Wionna je zachráněna. Jděte na mapu světa.

A NAKONEC NEW YORK CITY

Penny: Promluvte s hlídačem a Gadget odejde. Jděte doleva na nakládací rampu. Vlezte do krabice (Use Box).
Brain: Seberte košili a šátek. Seberte bednu, do které vlezla Penny a vstupte do vchodu.
Penny: Otevřte skříňku a seberte z ní mikročip. Dále seberte drát, baterii a anténu. Spojte drát s anténou. Spojte mikročip s baterií. Spojte to, co vzniklo z drátu a z antény s tím, co vzniklo z mikročipu a z baterie - vznikne z toho část ovladače na roboty. Vstupte do horních dveří. Posbírejte pohledy a jděte do chodby vpravo. Před kamerou dveřmi ukazujte postupně pohledy na kameru, dokud se neotevřou dveře. Vejděte dovnitř. Seberte klíč ležící na desce a jděte zpět na místo, kde jste sbírali pohledy. Použijte klíč na dveře a vstupte dovnitř. V místnosti s počítačem otevřte zásuvku a seberte želízka. Otevřte dveře do šatníku a oblečte si oblek.
Brain: Také si oblečte oblek.
Penny: Můžete si zapnout počítač, ale není to nutné. Jděte zpět na místo, kde byl klíč. Promluvte s robotem a dejte mu želízka. On Vás pustí dovnitř a vy vstupte. Seberte dálkové ovládání od televize. Spojte dálkové ovládání s částí ovladače na roboty a vznikne kompletní ovladač na roboty. Vraťte se zpět k robotovi a použijte ovládání na roboty. Robot se rozpadne a vy mu seberte želízka a vraťte se do místnosti, kde jste našli ovladač od televize. (Fuj to bylo robotů, co?, pozn. autora.) Použijte sluchátka se štítkem PIG LATIN. Vejděte do tajných dveří (Use Bookshelf). Až popadne robot Braina použijte ovládání na roboty. Zatáhněte za páku a přijde další robot (Use Lever). Zatáhněte za páku znovu (brána robota rozlisuje), poté zase zatáhněte za páku. Jděte k Dr. CLAWovi a promluvte si s ním. Přijde Gadget. Dejte Gadgetovi želízka. Přes knížku použijte Gadgetovy želízka. Dr. CLAW odlétne a Vám se jen tak tak podaří strýčka Gadgeta zachránit. Úplně nakonec tukněte na prostřední panel. THE END!

Martin Kokeš, Pelhřimov

THE COLONELS BEQUEST

Akt I:
Ve vedlejším pokoji najděte Ethel a hned se ji optejte na ostatní osoby v domě (talk to ethel, ask ethel about colonel, lillian, rudolph, clarence, wilbur, gertrude, gloria, jeeves, fifi, celie, beuregard, polly, blaze). Dost povídání a rychle se běžte podívat do koupelny na Lillian, odtud běžte do haly v horním poschodí. Za skříněmi u bočních stěn (push armoire) se skrývají tajné místnosti, ze kterých můžete (musíte) pozorovat (look holes), co se děje v sousedních pokojích. Nyní prohledejte ve Wilburově pokoji jeho postel a tašku (look bed, look bag), na zpáteční cestě přes Colonelův pokoj se mrkněte na cigáro (look cigar). V přízemí v salónu si prohlédněte Clarencovu cigaretu (look cigar, look decanter). V hale v přízemí jsou taktéž tajné místnosti, ze kterých si prohlédněte místnosti sousední (move clock, look holes, move mirror, look holes). Vraťte se do pokoje Gertrudy a Glorie v prvním patře.
Akt II:
Opusťte spící Gertrudu a zvedněte ze země kapesníček (look floor, get hanky). Teď si pospěšte do přízemí do místnosti s kulečníkem, odtud vyjděte západními dveřmi ven. Prohledejte mrtvolu (search body) pro určení příčiny smrti. Další zastávkou je pracovna Colonela, prohlédněte si obsah skříní (open cabinet) a revolver ve skleněné skříňce (look case, look gun), potom běžte ven západními dveřmi. Sledujte Clarence a Wilbura až do haly, potom rychle jděte špehovat do pravé tajné místnosti (move mirror, look holes). Lillian je buď ve svém pokoji, nebo v kuchyni, optejte se ji na ostatní osoby v domě (talk to lillian, ask lillian about colonel, rudolph...). V kuchyni si vezměte z lednice jednu kost (open icebox, get bone) a vyjděte ven východními dveřmi. Počkejte, až Jeeves vyvenčí psa, odhoďte kost (drop bone) a prohledejte psí boudu (search dog house). Nalezený náhrdelník vezměte s sebou do knihovny, Wilbur je tam sám a tak rychle do levé tajné místnosti (move clock, look holes).
Akt III:
Prohledejte všechny tajné místnosti, v jedné najdete procházkovou hůlku (look floor, get cane). V knihovně vemte hůl (look floor, get cane) a prohlédněte si péra (look floor, look feathers). Nyní se vydejte do stáje, kde naleznete Wilburovu mrtvolu, prohledejte ji (search body) a s nalezeným monoklem od tohoto momentu vše prohlížejte (examine ... with monocle). Podívejte se na Lillian, která si hraje v dětském domečku (open door). Vraťte se do domu a pozorujte Colonela z levé tajné místnosti v prvním patře (push armoire, look holes). Sejděte o patro níž a v levé tajné místnosti se mrkněte skrze spodní obraz (move clock, look holes). Projděte kuchyní ven, otevřte poklop a z Jeevesova pokoje vemte suchary (open celar, get cracker). Jděte k domečku Celie, dejte jí náhrdelník (give necklace to celie) a optejte se jí na ostatní osoby (talk celie, ask celie about...). Nebude-li před domečkem, musíte nejdříve zaklepat na dveře (knock door). Vezměte si mrkev (get carrot) a vraťte se zpět do domu. Ve Wilburově pokoji si prohlédněte jeho postel a tašku (look bed, look bag). Jsou-li Rudy a Clarence v jejich pokoji, tak spěchejte do pravé tajné místnosti a pozorujte je skrz spodní obraz (push armoire, look holes). V Colonelově pokoji vyndejte z hlavně kanonu klíček (look in cannon, get key) a vejděte do výtahu (není-li v pokoji, vycházejte a vcházejte do pokoje tak dlouho, dokud nepřijede). Odemkněte ovládání a jeďte nahoru (unlock control, up). Na půdě si přečtěte noviny (get newspaper), prohledejte přední truhlu (look chest, examine chest with monocle), staré šaty (examine clothes with monocle) a výtahem sjeďte zase dolů (down). Zajděte do Fifina pokoje v podkroví.
Akt IV:
V místnosti s kulečníkem prohledejte bláto, desku a péra (examine mud with monocle, get record, examine record with monocle, examine feathers with monocle) a pak prohledejte všechny tajné místnosti. V jedné naleznete nedopalek cigarety (get butt). Vyjděte z domu předním vchodem a dejte se na východ až k zahrádce obehnané živým plotem. Najdete tam mrtvolu Glorie (search body), kterou oberte o všechny věci. Zpět do domu, ale ne salónem nebo pracovnou. Předním vchodem vyjděte zase ven a případně ještě jeden obraz na jih a stanete se svědkem rvačky mezi Rudym a Clarencem. Vraťte se zpět do salónu a až odejde Fifi z místnosti, nakrmte papouška sucharem (give cracker to polly). V knihovně prozkoumejte péra (examine feathers with monocle), ještě než přijde Jeeves. Jakmile odejde, běžte do jídelny a potom do pracovny.
Akt V:
Nejdříve jděte ven a někde v západní části zahrady najdete otisk boty a váleček (examine footprint with monocle, get rolling pin, examine rolling pin with monocle). V kůlně si vezměte lampu a podívejte se do kočáru (get oilcan, look in carriage), vše co najdete, prozkoumáte samozřejmě monoklem. Další mrtvola je buďto ve stáji nebo v růžové zahradě (search body). Pak zpět do domu do Fifina pokoje. Potom si pospěšte do levé tajné místnosti v horním patře a pozorujte Colonela a Lillian (push armoire, look holes). Procházejte nyní tak dlouho tajné místnosti, dokud neucítíte parfém. Podívejte se nejdřív do jídelny, salónu a nakonec do Colonelova pokoje. Je-li tam ještě, choďte po domě tak dlouho dokud nezmizí.
Akt VI:
V koupelně prohledejte koš (search basket) a nalezenou láhev (get bottle, examine bottle with monocle). Jděte do pokoje Lillian a pak do pokoje Fifin, prohledejte obě mrtvoly (search bodies, examine decanter with monocle). V pravé tajné místnosti se podívejte skrz oba obrazy (push armoire, look holes), v salónu dejte Polly zase jeden suchar (give cracker to Polly) a prozkoumejte sklo (examine glass with monocle). Zajděte k domečku Celie a zaklepejte (knock door). Vraťte se do domu skrz pracovnu a pak zase vyjděte ven.
Akt VII:
V salónu dejte Polly zase jeden suchar (give cracker to polly) a jděte do pokoje Rudiho a Clarence. Přečtěte si Clarencův deník (read notebook), jeho mrtvolu najdete v koupelně nebo ve Wilburově pokoji (search body). V Lillianině pokoji otevřte kufr a přečtěte si její deník (open suitcase, get diary, read diary). V pracovně prohledejte skříně (look cabinet, look case, look gun) a jděte ke kapli. Uvolněná prkna vylomte (pry up floorboards with crowbar), přečtěte si nalezenou bibli (look in hole, get bible) a pomodlete se s Celií (pray with celie). Podívejte se na Lillian v dětském domečku (open door), pak jděte do stáje a dejte koni mrkev (give carrot). Nyní již můžete otevřít vrátka a vzít si ze stěny lucernu (open gate, get lantern). Vylezte na zvonici a naolejujte zvon (oil bell), slezte dolů a zatáhněte za provaz (pull rope with cane, get crank). Vraťte se do domu hlavním vchodem a naolejujte hledí rytířského brnění (oil visor), otevřte ho a přečtěte si zprávu (open visor, get handle, look note). Jděte do zahrady s živým plotem a prohledejte sochu (examine statue with monocle, look statue) a vložte páčku do škvíry (insert handle in shaft). Použijte tlačítko (turn handle, turn statue) a zapalte si lucernu (light lantern). Podzemní chodbou jděte stále na západ až narazíte na hromadu mrtvol (search bodies), pak vložte kliku do kovové desky a zatočte jí (insert crank in plate, turn crank). Tajnou chodbou dojdete až do hrobky, vemte s sebou lucernu (get lantern) a otevřte Rubyho hrob (pry open rubys vault with crowbar). Seberte pytlík (get pouch) a opusťte hrobku předním vchodem (unbar door). Vraťte se do domu do Lillianiho pokoje.
Akt VIII:
Na vstupních dveřích domu je připíchlý vzkaz, po přečtení (read note) jděte k zahradě s živým plotem a prohledejte mrtvolu (search body). Vemte si klíč, patronu, revolver (get key, get bullets, get gun) a nabijte revolver (load gun). Teď se rychle vraťte do domu a jděte na půdu. Odemkněte dveře (unlock door), vběhněte dovnitř a zastřelte Rudyho (shoot rudy). Tak a tím váš těžký úkol skončil ! ! !
Nashledanou u dalších adventur se těší

S. S. C.

Název hry:	Colonels Bequest
Firma:	Sierra On-line
Rok výroby:	1990
Typ hry:	Adventure
Na počítač:	Amiga, MS-DOS, ST
Obtížnost:	vysoká
Originalita	86 XXXXXXXXXXXXXXXX
Zábava	58 XXXXXXXXXX
Prostředí	77 XXXXXXXXXXXXXX
Grafika	49 XXXXXXXXX
Hudba	42 XXXXXXX
Efekty	-
EXCALIBUR verdikt:	61%
Poznámka:	Tlačíme hodiny.

STRONGHOLD

Myslete si o mě, že jsem konzervativní puritán a zpátečník, ale já si prostě nemohu pomoci. Za nejlepší strategickou bojovou hru považuji stále hru POWERMONGER firmy BULLFROG. Chtě nechtě potom každý další strategický kus software mimovolně a podvědomě srovnávám právě s touto hrou. Strategických her vzniklo od časů POWERMONGERa požehnaně. Některé by jej mohly předčit technickým provedením, jiné možná obsahovaly nové a originální nápady. Celkově jsem však nenašel jedinou strategii, která by se hře POWERMONGER mohla rovnat. Neznamená to ovšem, že by dobré strategické hry neexistovaly. Po pravdě řečeno, spíše opak je pravdou. Softwarový trh je v poslední době zahrnován takovou hromadou novinek, mezi nimiž je místo i pro dobré, ale opravdu dobré strategické hry. Mezi jednu z her, která se hře POWERMONGER přiblížila proklatě blízko, patří hra, která má shodou okolností v názvu výraz pro sílu, i když jde jen o slovní hříčku. Název hry již víte z nadpisu, a tak jen připomenu, že STRONGHOLD znamená pevnost, tvrz, ale to už asi také víte z obrázků všude okolo těchto řádek, takže slovní rozbor necháme na jindy.

Po sladkém filosofickém úvodu se snad již konečně dostaneme k jádru a k informacím, na které pravděpodobně většina z vás čeká. Takže co se tady vlastně děje. STRONGHOLD je jedním z posledních výtvorů firmy SSI. Můj první dojem z této hry je, že SSI ještě stále nezačala ztrácet dech, nápady ani dobré programátory. STRONGHOLD je velice originální hrou. Jedná se o jakousi kombinaci fantasy - strategické hry s bojovou hrou s klasickými prvky D&D a AD&D. Stručně jde asi o tohle: na počátku hry si hráč zvolí postavu, která ho bude zastupovat ve věcech herních. V praxi to znamená, že si podle klasických schémat her DUNGEONS a DRAGONS vygeneruje postavu s jejími obvyklými parametry - síla, inteligence, moudrost, charisma, obratnost atd. atd. Podle těchto vlastností potom stačí jen vybrat rasu/povolání jako ve většině ostatních her SSI - kouzelník, bojovník, cleric, trpaslík, elf, hobit či zloděj a zvolit místo pro hlavní pevnost. Když je pevnost postavena, což obvykle chvíli trvá, rozbíhá se klasický scénář strategy her - je potřeba vybudovat obydlí pro nové přistěhovalce, stavět farmy a pěstovat potraviny, zabírat stromy a vytvářet lesní porosty, těžit nerosty, vybudovat síť klasických fantasy služeb - krčmy, kouzelné školy, tržiště, skladiště, arény, zlatnictví, magické mlýny, pekárny, hájovny, strážní věže, obranné valy a nejrůznější další stavby pro blaho lidí a pro zvýšení zisku. To všechno navíc v naprosto originálním zpracování; vektorová grafika krajiny je poseta detailně prokreslenými budovami, stromy, kameny i postavami lidí - viz obrázky.

Jakmile je vybudováno dostatečně soběstačné a výnosné sídliště, je čas pro zkvalitňování jednotlivých staveb (UPGRADE), což znamená rozšíření kapacity či zvýšení zisku, obvykle za těžké peníze. Z domečků se stávají rezidence, ze škol univerzity, z políček vinice, ze stromečků temné hvozdy. Čím kvalitnější stavby jsou, tím větší zisk a větší počet obyvatel. Je ale třeba starat se o bytovou otázku a stavět domy v předstihu, je nutné dbát na dostatečné množství zásob potravin na zimu, stavět banky pro skladování peněz, kterých (obvykle) přibývá a přibývá.

Nejbáječnější ale je, že když člověka omrzí rozvíjet stále jedno sídliště, stačí jen zvolit jiné místo, vytvořit nového hrdinu, postavit nový hrad a koloběh stavby se rozebíhá nanovo. Jenomže v tomto případě je nový hrdina poddaným hlavního „šéfa“, resp. hráče, a tak veškerá jeho činnost je plně ovladatelná a jeho kapacity lze plně využít pro blaho říše. Je tedy možné vytvořit až pět nezávislých městských civilizací složených z různých ras. Je pochopitelné, že každá rasa má jiné charakteristiky, jiné výhody a nevýhody, ale také jiné stavby - zatímco elfové mohou sázet stromy a zvyšovat tak pravidelný zisk (income), kouzelníci staví univerzity, kde mohou trénovat, zloději ovládají herny, trpaslíci kovárny atd. atd.

STRONGHOLD ale není jen mírumilovným vytvářením městských civilizací a radostnou spoluprací různých ras. V zemi se totiž již od pradávna vyskytují bytosti, které nemají ani ponětí o tom, co je život v míru. Tak se občas stane, že některé z těchto bytostí - obrovští mravenci, štíři, žáby, vlci, goblini, orcové, upíři, medúzy, čaroději či nejrůznější jiná havěť zatouží po slávě a zaútočí na poklidnou civilizaci. Potom už není možné zvolit jinou cestu než boj. Tady se ukáže další klad STRONGHOLDu. Každá postavička ve hře má totiž svoje obvyklé vlastnosti jako zkušenost, úroveň či zásahové body. Zkušenost lze nabrat buďto učením nebo právě bojem. Perfektní je ale nejen to, že zkušenější charaktery umí nové věci (kouzelníci silnější kouzla, bojovníci se lépe ohánějí mečem), ale i jejich postavičky a obrázky se změní (narostou jim delší vousy a dostanou sveřepější výraz tváře - vážně, každá postava má i svůj obrázek!!!). Mnohdy je nutné pro boj s obzvláště zarputilým nepřítelem vyrobit speciální zbraně, brnění a ochranná kouzla - o to se ale stará každá civilizace sama. Jakmile dojde k napadení, je nutné zmobilizovat veškeré dostupné síly a čelit útoku až do zničení všech nepřátel. STRONGHOLD umožňuje jednak pohled přímo na bojiště, kde hrstka kouzelníků, bojovníků či elfů bojuje proti hordám odporných nestvůr, ale je naštěstí možné i nechat souboj proběhnout bez povšimnutí, což je mnohem rychlejší.

Hra není samozřejmě bezúčelná. K vítězství je ale obvykle potřeba buďto dosáhnout hodnosti Císaře (hlavní hrdina je povyšován za úspěchy v boji i za úspěšné vedení hospodářství města) nebo jen zničit všechny nepřátele. Ač to zní snadno, nic tak jednoduchého to zase není.

Abychom nechali místo i pro druhou stranu mince, podívejme se na drobné chybičky této hry. Za největší nedostatek považuji možnost volby. Hra nabízí šest základních světů a jeden náhodný scénář, ke kterým je přístup již od samého počátku. Po dokončení toho kterého světa se nestalo zhola nic, kromě zápisu na listině výsledků. Neexistuje tedy žádný vývoj - od slabších a jednodušších nepřátel ke složitějším, od menších k větším světům atd. Nelze tedy tuto hru „dohrát“, ale jen „dokončit“ všechny světy, což je škoda. Na pomalejších počítačích je hra poněkud pomalejší (logicky), což je sice pochopitelné vzhledem k jejímu rozsahu, nicméně se tím trochu ztrácí část atmosféry.

I přes drobné nedostatky je STRONGHOLD stále hrou, která člověka na první pohled zaujme, na druhý začne zajímat, na třetí pohled vtáhne a asi dlouho nepustí. Stojí za zahrání, protože něco takového už tady dlouho nebylo. Doufejme ale, že nejde o poslední výkřik do tmy ze strany SSI a že podobné výtvory uvidíme častěji a častěji. Snad.

ICE

Název hry:	Stronghold
Firma:	SSI
Rok výroby:	1993
Typ hry:	strategie
Na počítač:	MS-DOS
Originalita	80
Zábava	80
Prostředí	70
Grafika	85
Hudba	60
Efekty	60

EXCALIBUR verdikt: 72%

Poznámka: Pozor na draky!